AÑO 6 NÚMERO 27 SEPTIEMBRE 2017




REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

ESPECIAL Trolls

## ANÁLISIS

JR Pac-man
Pocket Fighters
El Libro de la Selva
Yoshi Universal Gravitation
Godzilla
Flicky

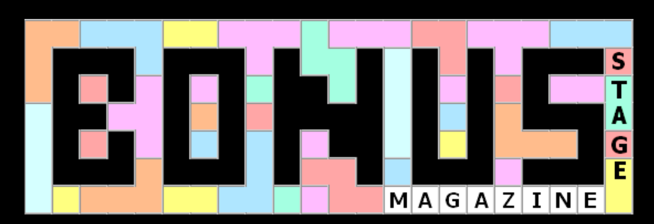
## PERIFÉRICO

Datach Joint Rom System

## REVISIÓN

Smash Brothers Documentary

# Número 27 – Septiembre 2017




# ÍNDICE






**Maquetación:** Skullo

# EDITORIAL



Bueno, han pasado más de 8 meses desde nuestro último número (Especial *Marvel VS Capcom*) pero gracias a unos pocos días de vacaciones, a algunos análisis que ya tenía escritos y a las ganas que tenía de hablar de Trolls del Tesoro, este nuevo número ha terminado apareciendo.

Siempre me han hecho gracia los muñecos de *Trolls del Tesoro*, supongo que porque son graciosos, pero al mismo tiempo son feos y porque existen muchas variantes de ellos con cuerpos distintos representando a héroes, monstruos o profesiones. Al mismo tiempo tienen una enorme melena para peinar como si fuesen la tipica barbie… hay que admitir que el muñeco en sí es una combinacion rara de muchas cosas y eso me parece fantástico.

Es cierto que hacer un especial dedicado a este juguete es un poco raro en una revista de videojuegos y que sería mucho más normal dedicarle un número a alguna saga consagrada o clásica dentro del mundo de lso videojuegos (*Final Fantasy, Street Fighter, Mortal Kombat, Dragon Quest, Bomberman, Metal Gear, Super Mario*…) pero ya sabeis como somos en Bonus Stage Magazine, nos gusta hacer especiales raros de vez en cuando tal y como demuestran nuestros números anteriores con especiales dedicados a cosas conocidas pero no relacionadas directamente con los videjuegos (*Popeye, Familia Addams, Tiburón, Godzilla*) o a sagas que brillaron en su día pero en la actualidad estan más que olvidadas (*Clayfighters, Pitfall, Earthworm Jim, Turok…)*

En cualquier caso y pese a lo peculiar del especial, el resto de la revista sigue con su contenido reconocible e invariable (bueno a veces varía debido a las exigencias del tiempo y la pereza). Espero que disfrutéis de este número de verano que llega un mes tarde. Afortunadamente en la escala retro, un mes es tan poco tiempo que se puede hasta ignorar.

Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

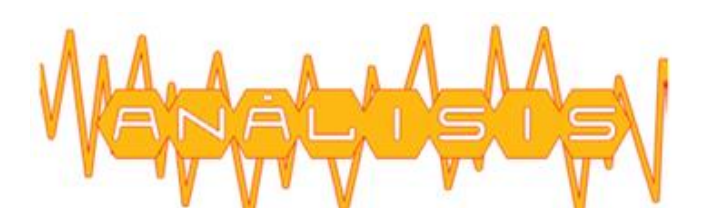
http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades: https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

Espero que disfrutéis de este número veraniego… en septiembre

**Skullo**



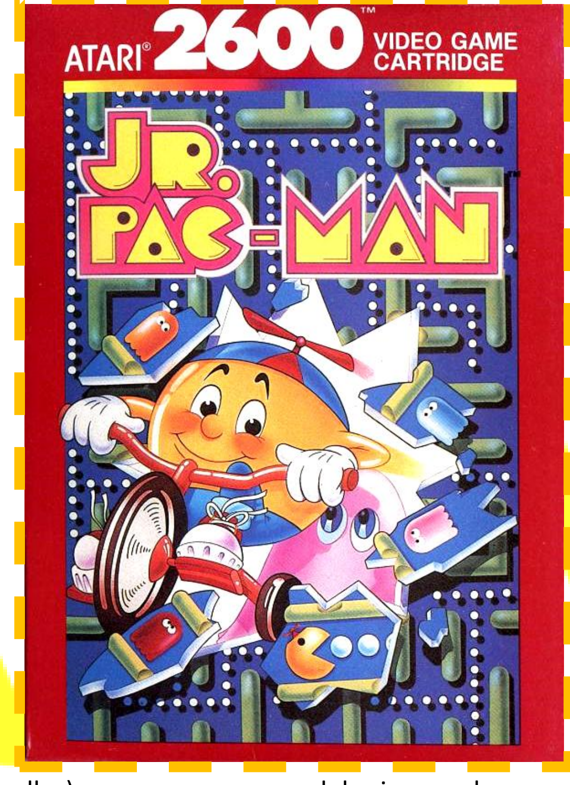






# JR. PAC-MAN

**Atari 2600 – 1 Jugador – Arcade – Bally Midway/Atari 1984**




Bally Midway vivió en primera persona el éxito de *Pac-man* en Estados Unidos de manera que decidió hacer versiones nuevas del juego sin permiso de Namco para aprovechar el filón. Una de esas versiones fue *Ms Pac-man*, que mejoró el juego original y tuvo tanto éxito que la propia Namco lo convirtió en juego oficial.
Otro de esos juegos creador fue *Jr. Pac-man*, que pese a tener una calidad bastante alta, nunca fue considerado oficial por Namco y se fue olvidando con el tiempo.

Tal y como sucedió con muchos otros juegos de éxito, *Jr. Pac-man* tuvo su correspondiente versión a sistemas domésticos del momento. Este análisis está centrado en la versión de Atari 2600.

## GRÁFICOS

Dentro de lo que es esta consola y *Pac-man* en general, no se puede decir que el juego tenga malos gráficos (además que son mejores que los del clásico *Pac-man* de Atari).

Junior es totalmente amarillo (no hay diferentes colores en su sombrero) pero los fantasmas son de diferentes colores y aunque los puntos (ahora rallas) que comemos son del mismo color que los escenarios, van cambiando de color conforme los completamos.
En general el juego cumple con lo esperado, sin alardes (ni escenas extras entre niveles), pero con lo necesario para jugar bien.




**Primer nivel de *Jr. Pac-man***




**El escenario es más alto de lo normal y no cuenta con atajos**

## SONIDO

Las músicas se pueden contar con los dedos de la mano y solo salen en momentos concretos, pero bueno es que así es como sucede también en el *Pac-man* original. Los sonidos son aceptables y hasta recuerdan al arcade, de manera que tampoco hay nada que reprochar.



## JUGABILIDAD

Este juego mantiene la formula de *Pac-man* (tenemos que comer todos los puntos (o rallas) del escenario evitando los fantasmas con los cuales solo podremos acabar si hemos comido antes una súper píldora para que se asusten) pero al mismo tiempo añade algunos cambios que lo hacen muy interesante.

El mapeado es mucho más extenso que en los juegos anteriores, de manera que en pantalla nunca veremos el mapa entero, de manera que tendremos que subir y bajar para poder verlo todo (en el arcade el mapa era horizontal, pero en esta versión es vertical).




El tambor irá aplastando puntos y destruyendo súper píldoras




No dejes que los fantasmas te acorralen

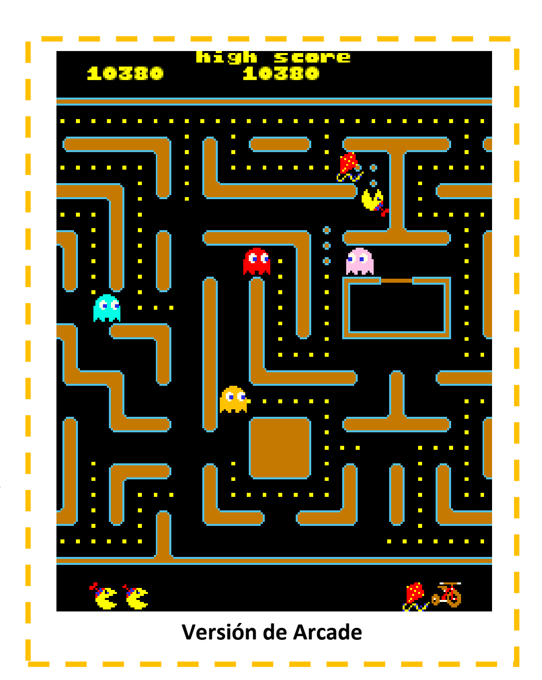
Además de los fantasmas existe otro "enemigo" que aparece en el mapa y tiene forma de diversos objetos del pequeño Pac-man (un triciclo, una cometa, un tambor…) independientemente de su aspecto, su labor es complicarnos un poco la vida, pues al moverse aplasta los pac-puntos normales (haciendo que seamos más lentos a la hora de comérnoslos –lo cual otorga ventaja a los fantasmas-) y destruye las súper píldoras. Afortunadamente nos podemos comer a este "enemigo" sin necesidad de usar una súper píldora.

Resumiendo, es la fórmula del viejo *Pac-man*, pero con unos cuantos cambios que le añaden dificultad y reto. Los controles están a la altura, pero hay que hacerse a ellos, porque si intentamos apurarlos y girar antes de lo necesario seremos comida de fantasma.

## DURACIÓN

Es un juego arcade, así que la duración siempre depende de lo que estemos decididos a viciarnos y superar nuestros records.

Eso sí, considero este *Pac-man* el más difícil de todos los clásicos de esta saga, su mapeado es enorme y no hay atajos para pasar de una punta a otra del mapa (y escapar de los fantasmas). Además el triciclo y el resto de ítems pueden aplastar las bolas y destruir las súper píldoras de manera que el reto siempre va a más.




Versión de Arcade

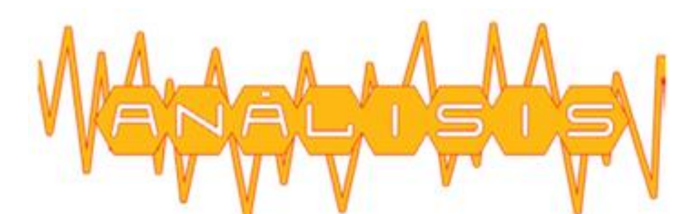
## CONCLUSIÓN

*Jr. Pac-man* es un gran juego y junto con *Ms Pac-man* creo que son lo mejor de esta saga en lo que a juegos clásicos se refiere. Eso sí, su dificultad es bastante alta y requiere paciencia avanzar en el juego, lo cual lo hace ideal para veteranos del comecocos.



**Skullo**









# GODZILLA

**Game Boy – 1 Jugador (1 o 2 en la versión japonesa) – Puzle – Compile**

Godzilla, el Rey de los monstruos ha visitado las consolas de manera constante desde hace muchas décadas. Uno de sus primeros juegos fue *Gojira-Kun* lanzado en 1985 para MSX y basado en la serie de televisión Godzilland, donde los monstruos creados por Toho lucían un aspecto muy diferente al de las películas. Años más tarde se lanzó *Godzilla* para GameBoy, el cual resulta ser una versión de *Gojira-Kun* para la consola portátil de Nintendo.




Al llegar a occidente ese juego sufrió unas modificaciones muy curiosas, como por ejemplo que en lugar de tener que rescatar a la novia de Godzilla de un laberinto, el personaje en apuros es Minilla, el dinosaurio tontorrón que Godzilla adoptó como hijo en *El Hijo de Godzilla* (1967).

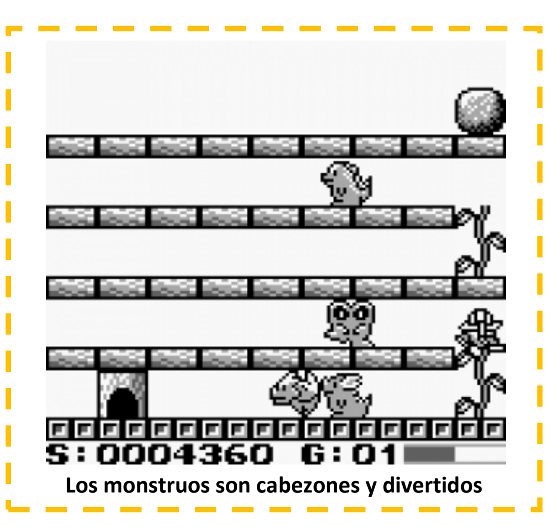
## GRÁFICOS

Las imágenes que veremos en la introducción son memorables, pero poco tienen que ver con el estilo gráfico del juego que es bastante desenfadado e infantil. Godzilla y sus enemigos son representados por sprites graciosos y cabezones, pero eso no evita que reconozcamos a los enemigos si somos fans del saurio radiactivo.
Los escenarios son muy sencillos y bastante repetitivos ya que casi todos están creados usando los mismos elementos.

Si jugamos a la versión japonesa veremos muchos cambios gráficos, desde la pantalla de inicio a los sprites de los personajes, que por algún motivo fueron modificados ligeramente al llegar a occidente (se respetó el estilo original pero se les cambiaron algunos elementos, como la cara, o en el caso de Godzilla se le quitó la ropa que lleva en la versión japonesa).



Pantalla de título



Los monstruos son cabezones y divertidos

## SONIDO

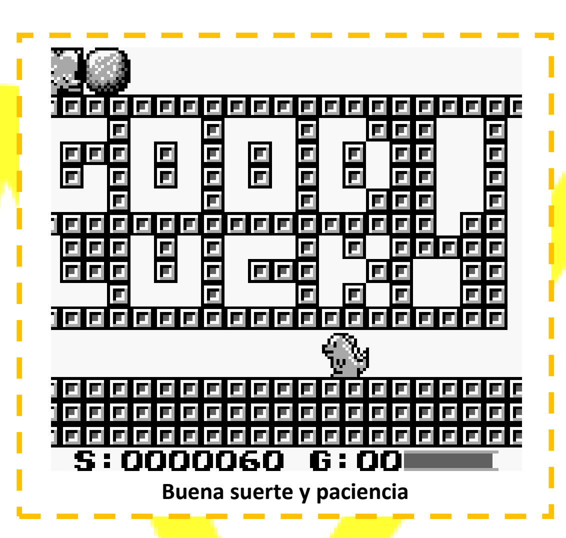
Los efectos de sonido son muy escasos y sencillos, no esperéis nada memorable en ellos. Las músicas sin embargo son muy alegres y pegadizas, es cierto que se repiten, pero son muy animadas. Es una pena que en la banda sonora no se hayan tenido en cuenta la mayoría de temas que Akira Ifukube compuso para las películas de Godzilla, habría sido genial escuchar versiones alegres y divertidas de algunos de esos temas.

## JUGABILIDAD

Moveremos a Godzilla por un escenario lleno de lianas, escaleras, plataformas y rocas. Estas últimas son el objetivo del juego, pues hay que destruir todas las rocas para que aparezcan las flechas que nos harán pasar al siguiente.



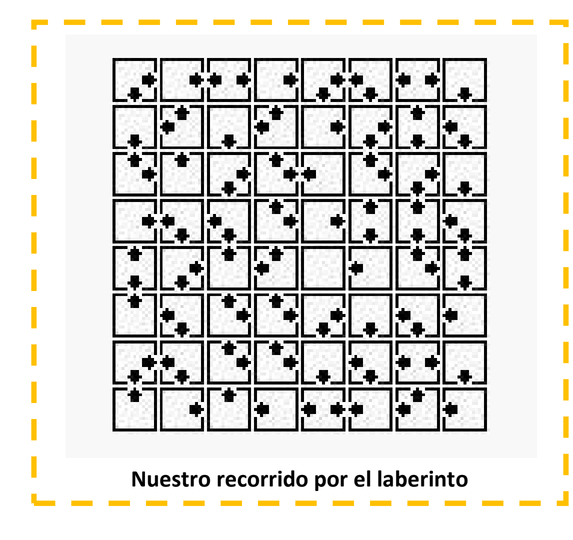
Las ilustraciones son geniales

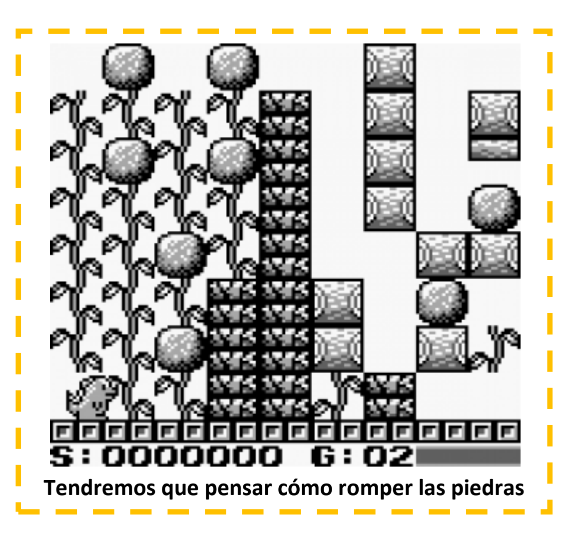


Buena suerte y paciencia

Para destruir una roca basta con darle un puñetazo (si, Godzilla da puñetazos, no escupe fuego) cuando se encuentre contra una pared u otro objeto solido. En más de una ocasión tendremos que mover las rocas de una zona a otra para poder usarlas como escalera y llegar a zonas más elevadas, ya que Godzilla no puede saltar.

Conforme avancemos en el juego veremos que la distribución de las rocas empieza a ser más compleja y tendremos que estrujarnos la cabeza para saber cómo acabar con todas. Para ello lo mejor es pausar el juego y mirar detenidamente el nivel, pues cuando estemos jugando seremos acechados por otros monstruos.
Los monstruos pueden ser derrotados de un puñetazo o aplastándolos con piedras. Aunque tendréis que tener especial cuidado con Hedorah, pues por muchos puñetazos que le demos solo retrocederá. Si tardamos mucho en completar un nivel aparecerá el invencible King Ghidorah, el cual nos vaciará la barra de vida en un momento. Si jugáis a la versión japonesa del juego veréis que es algo más fácil, pues estos monstruos se pueden quitar de en medio más fácilmente.
Cada vez que completemos un nivel aparecerá una o varias flechas que determinarán nuestro recorrido por el laberinto (que podemos consultar en el menú que aparece cuando presionamos Select).


Nuestro recorrido por el laberinto



Tendremos que pensar cómo romper las piedras



## DURACIÓN

El juego es bastante largo, pues son muchos niveles (más de 60) y encima tenemos que ir con cuidado de no retroceder en nuestro camino. La dificultad de los puzles va en aumento y los monstruos enemigos, aunque siempre actúan igual, no dejarán de acosarnos ni un segundo.

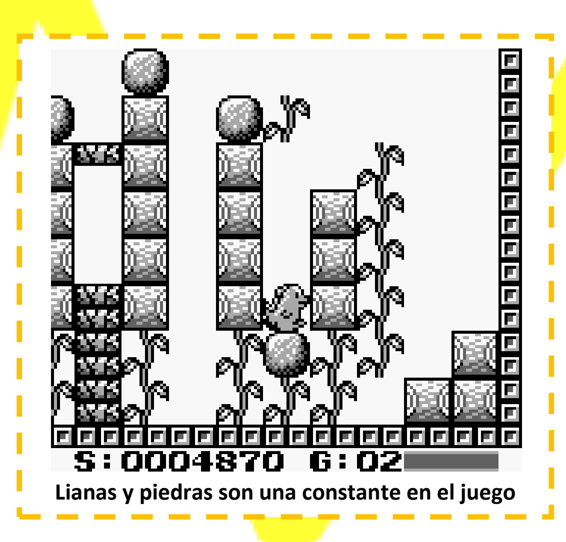
Para que no nos desesperemos, el juego te permite continuar y ofrece opción de Password (con dos sistemas diferentes, uno corto para continuar dónde estamos y otro largo para continuar dónde estamos y recordar el camino que hemos hecho por el laberinto).

Salvo que seáis muy buenos en esta clase de juegos, *Godzilla* os entretendrá bastante y una vez completado siempre podéis volverlo a jugar variando el camino a seguir dentro de las posibilidades que os ofrecen.

La versión japonesa del juego dispone de modo a dos jugadores, que lamentablemente no he podido probar, pero puede ser un aliciente para decantarse por ella en lugar de por la occidental.



Pantalla de título de la versión japonesa

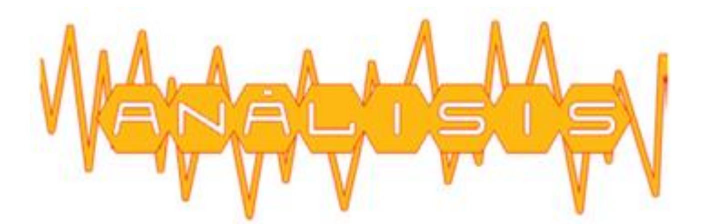


Lianas y piedras son una constante en el juego

## CONCLUSIÓN

*Godzilla* puede resultar extraño al principio, pero lo cierto es que es un juego de puzle bastante divertido y con una dificultad progresiva. Puede gustar mucho a fans de juegos como los *Crazy Castle* o similares. Si sois fans del Rey de los monstruos pero no os gustan esta clase de juegos, mejor que lo dejéis pasar.

**Skullo**







# FLICKY

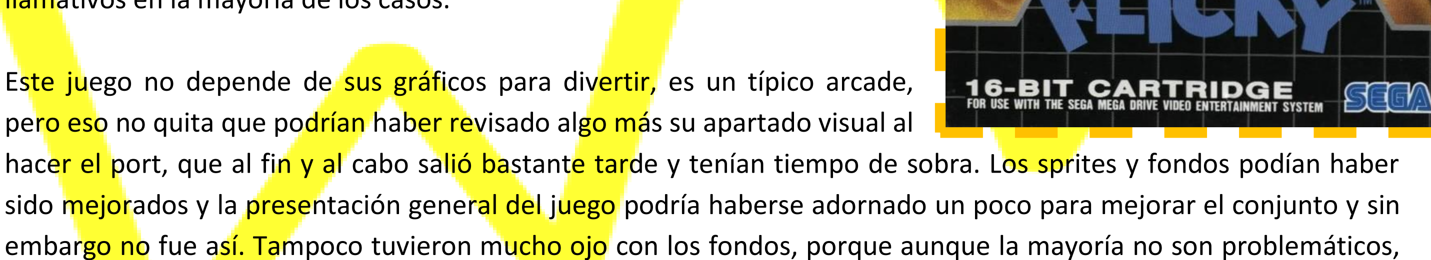
**Mega Drive – 1 Jugador – Arcade – Sega 1991**

*Flicky* es uno de los primeros clásicos de Sega, pues apareció en los salones de Arcade en 1984. En 1986 fue porteado a MSX, pero no fue hasta 1991 que llegó a Mega Drive/Genesis, donde tuvo una relativa segunda juventud.

Es cierto que Flicky no es un personaje principal dentro de la historia de Sega, pero si que es uno de los más constantes, pues no solo ha aparecido en bastantes juegos de la compañía (generalmente a modo de cameo) si no que también suele ser uno de los juegos elegidos para incluir en las constantes recopilaciones de juegos de Sega a consolas más modernas.

## GRÁFICOS

El juego de Mega Drive es prácticamente idéntico al arcade, aunque eso es normal teniendo en cuenta que hay una diferencia de 6 años entre este port y el original. En general Flicky es colorido y llamativo, sus personajes son de colores chillones y los fondos de la casa donde todo sucede son llamativos en la mayoría de los casos.



Este juego no depende de sus gráficos para divertir, es un típico arcade, pero eso no quita que podrían haber revisado algo más su apartado visual al hacer el port, que al fin y al cabo salió bastante tarde y tenían tiempo de sobra. Los sprites y fondos podían haber sido mejorados y la presentación general del juego podría haberse adornado un poco para mejorar el conjunto y sin embargo no fue así. Tampoco tuvieron mucho ojo con los fondos, porque aunque la mayoría no son problemáticos, hay algunos que tienen patrones que hace que sea molesto mirarlos por mucho rato.




Flicky salvando a un montón de pajaritos




Algunos fondos molestan a la vista

## SONIDO

La melodía principal es muy agradable y algo pegadiza, pero en caso que no os guste lo vais a tener complicado, porque se repite constantemente, cambiando solo en los niveles de bonificación. Los efectos sonoros son muy sencillos, no molestan en absoluto y cumplen con su función.



## JUGABILIDAD



Pantalla de título

Controlamos al pájaro azul llamado Flicky, y nuestra misión será movernos por escenarios cerrados (que se van repitiendo si avanzamos siempre hacia la misma dirección) y tocar a todos los pajaritos amarillos para que nos sigan hasta la salida. Para dificultarnos la tarea tendremos a los gatos (y en niveles posteriores a un lagarto), que saldrán de sus escondites unos segundos después de que empecemos la partida. Si los gatos nos atrapan, perderemos una vida, pero si tocan a los pájaros amarillos, estos dejaran de seguir a Flicky y se quedaran esperando a que vayamos a por ellos.

Para evitar a los gatos podemos saltar por encima de ellos o lanzarles objetos para eliminarlos. Cada escenario está lleno de objetos y nuestro personaje agarrará uno al pasar por su lado. Lamentablemente no nos podremos guardar el objeto para cuando lo necesitemos, ya que al saltar, Flicky lanzará el objeto hacia adelante, de manera su uso es más limitado de lo que pudiese parecer. Lo ideal es esperar que los gatos estén delante de Flicky para eliminarlos, pero también podemos lanzar el objeto para que les de de rebote.

Habrá situaciones en las cuales el juego se pondrá muy difícil y tendremos que conocer bien el control de nuestro personaje ya que hay algunas situaciones poco comunes que nos pueden perjudicar. Por ejemplo, al movernos y cambiar de lado, Flicky disminuirá ligeramente la velocidad, aunque lo primordial es acostumbrarse a los saltos, pues si tratamos de saltar hacia un muro o una plataforma a la que no llegamos (pero tocamos lateralmente) nuestro personaje rebotará.
En general el mando responde bien a las órdenes que le damos a Flicky, pero las particularidades anteriormente descritas hacen que nos tengamos que acostumbrar al juego, pese a ser sencillo en ese apartado.



Fase de Bonus



Pantalla de título

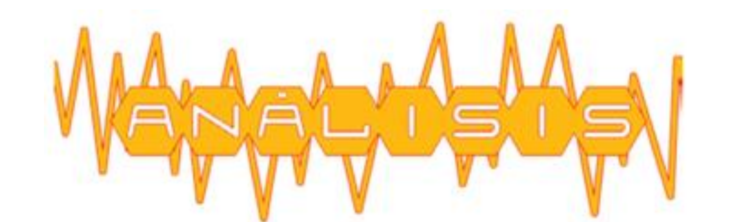
## DURACIÓN

Al ser un juego arcade, está pensado para jugar ilimitadamente mientras va subiendo la dificultad, aunque si podremos ver los créditos al completar un número concreto de fases. En líneas generales, este juego durará hasta que os canséis de tratar de mejorar en él o su repetición os haga cambiar de cartucho. Su dificultad va subiendo notablemente y enseguida tendréis que concentraros para poder seguir superándoos. Si el juego no os engancha de primeras, no lo hará por mucho que juguéis, porque no varía su formula.

## CONCLUSIÓN

*Flicky* es un juego muy sencillo y divertido, es verdad que este port de Mega Drive se podía haber hecho mucho mejor (especialmente en lo sonoro y estético) pero es un buen juego por sí mismo y es ideal para partidas cortas. Se lo recomendaría a alguien que tuviese predilección por los arcades más clásicos y suficiente motivación para tratar de superar sus puntuaciones.

**Skullo**

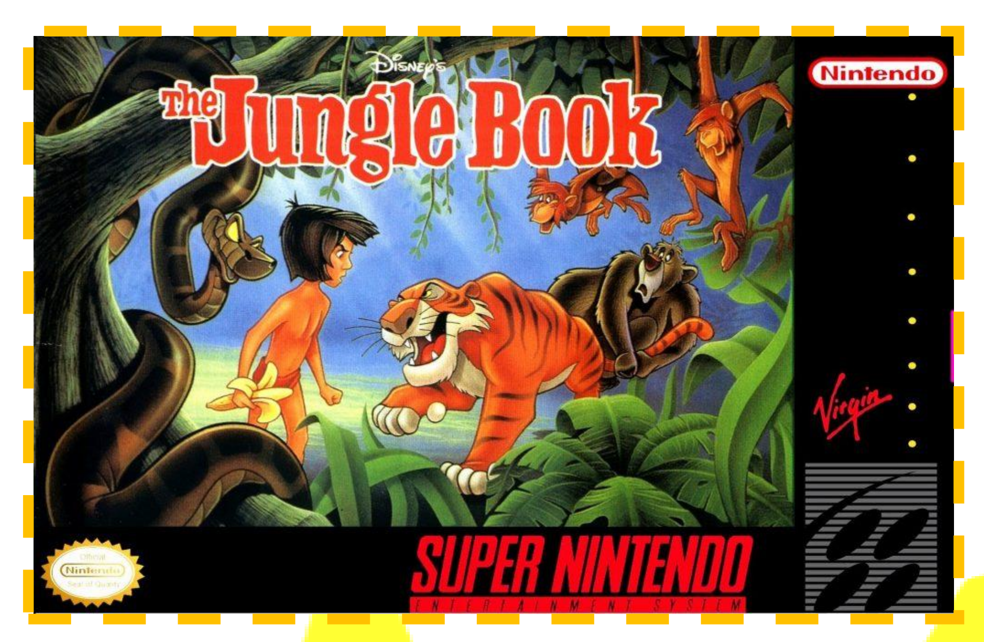






# EL LIBRO DE LA SELVA

**Super Nintendo – 1 Jugador – Plataformas – Virgin Interactive/Eurocom 1994**




Durante los años 90 muchos clásicos de Disney se lanzaron en VHS y se aprovechó la situación para lanzar videojuegos basados en películas que ya tenían varias décadas de antigüedad.

Una de esas películas fue El libro de la selva, uno de los clásicos más memorables de Disney, que tuvo videojuego para Master System, Game Boy, NES, Mega Drive, PC y Super Nintendo.

La versión que voy a comentar ahora es la de SNES, que pese a compartir similitudes gráficas con la versión de Mega Drive, es un juego totalmente diferente.

## GRÁFICOS

En muchos juegos los programadores ponen más empeño en el aspecto del protagonista principal que en los enemigos comunes, pero en este juego casi todos los personajes están tratados con el mismo cuidado. De hecho, creo que el Rey Louie tiene las mejores animaciones del juego.

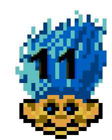
Los gráficos son coloridos y mantienen el diseño de la película de Disney (tanto durante el juego, como en las ilustraciones) aunque algunos escenarios son un tanto confusos o recargados. De hecho da la sensación que lo hicieron para esconder mejor las zonas con ítems interesantes o para aumentar la dificultad de algunos niveles concretos.




La mayoría de niveles representan la jungla




Algunos animaciones son muy graciosas





En algunos niveles tendremos que usar la cabeza



Esos melones suelen ocultar ítems

## SONIDO

Las melodías más famosas de la película han sido trasladadas a la consola de manera muy reconocible y las escucharemos en más de una ocasión. El resto de niveles tienen músicas genéricas de ambiente selvático, que cumplen, pero no son memorables.

Los efectos de sonido son bastante curiosos, pues además de escuchar la voz de Baloo o Mowgli, este juego cuenta con un sonido diferente para cada tipo de ítem que encontremos (lo cual es un poco raro de primeras, pero luego hace gracia).

## JUGABILIDAD

Es un juego de plataformas, así que la mayoría del tiempo estaremos saltando de un lado a otro y usando elementos del escenario (lianas, piedras) para llegar a zonas aparentemente inaccesibles. A la hora de defendernos podemos matar a (casi todos) los enemigos saltándoles encima, aunque es mucho más seguro eliminarlos disparando plátanos (que son ilimitados) o usando algunas de las armas secundarias que puede encontrar Mowgli. En algunos momentos podemos subirnos en pájaros y la jugabilidad se modificará para parecerse más a un shooter de naves.

Pese a que no dejaremos de lanzar plátanos en todo el juego, es vital dominar las plataformas porque el juego es muy exigente (o directamente intratable) en algunos momentos. El control es bastante bueno, aunque creo que se podría haber pulido algo más.



Shooter selvático a lomos de un pájaro



¡Nunca dejes de disparar plátanos!



## DURACIÓN

El juego tiene 11 fases cuya dificultad va aumentando de manera notable a partir de la cuarta, aunque no de manera regular (la octava fase me parece la más difícil del juego). Los enemigos son molestos (algunos lo son muchísimo) y los jefes finales pueden ser muy dolorosos debido a que a veces varían sus rutinas. El combate contra el primer jefe (Kaa) es sencillo, pero evitar sus disparos teledirigidos puede ser un problema si no sabéis como. Al Rey Louie lo enfrentaremos dos veces, en el primer combate es bastante molesto, pero se le puede distraer y hacer que baile para que sea más fácil, el segundo combate es el más largo y difícil del juego y el combate final contra Shere Khan se puede llegar a complicar, pero con un poco de suerte lo venceremos en los primeros intentos.

Completar las 11 fases os puede llevar una hora y algo, pero para ser capaces de hacerlo tendréis que jugar mucho más y ser pacientes. Debido a que empezamos el juego sin continuaciones, es muy recomendable explorar los niveles para encontrar vidas ocultas y recoger diamantes rojos para ganar continuaciones y verdes para poder acceder a los Bonus.

## CONCLUSIÓN

*El Libro de la Selva* es un juego bastante aceptable en muchos apartados, pero sus picos de dificultad en momentos concretos pueden echar para atrás a más de uno. Si os gustan los juegos de plataformas y  la película de Disney en la cual se basa es muy recomendable.



Al encontrar a Baloo se acabará el nivel

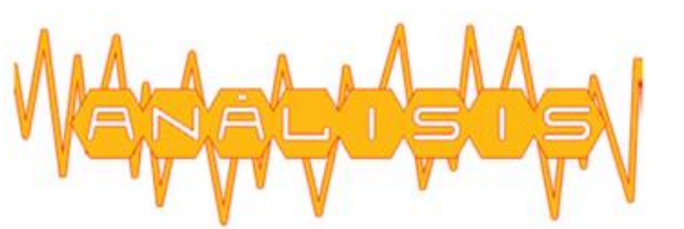


Las lianas son una parte importante del juego

**Skullo**






# POCKET FIGHTERS




**PlayStation – 1 o 2 Jugadores – Lucha – Capcom 1998**

A mediados de los 90 Capcom sorprendió a todos con *Super Puzzle Fighter II Turbo*, un juego de puzle donde veíamos a personajes de *Street Fighter* y *DarkStalkers* caricaturizados haciendo sus ataques especiales al rival cuando el jugador hacia combos con las piezas que le daban.




Esos diseños tan graciosos fueron reutilizados por Capcom para crear *Pocket Fighter* (también conocido como *Super Gem Fighter Mini Mix*) un juego que no dejará indiferente a nadie y del cual hablaré a continuación.

## GRÁFICOS

El estilo humorístico del juego es sorprendente, colorido y muy agradable a la vista. Los personajes son reconocibles en su nueva forma “super-deformed” y se nota que Capcom puso especial empeño en las animaciones para tratar de sacarnos una carcajada en cualquier momento.

Los escenarios son escasos, pero están llenos de detalles, principalmente porque en cada uno de ellos hay una decena de personajes de Capcom haciendo tonterías, algunos son parodias de escenarios de otros juegos, otros (como la tienda de juguetes de Dhalsim) son totalmente nuevos. Las ilustraciones del modo historia también son muy divertidas y coloridas (incluso respetan el color del personaje que hayamos elegido).
Gráficamente es uno de los juegos más redondos de Capcom de aquella época.



Ryu y Ken haciendo locuras



Gorvachov en el modo historia de Zangief

## SONIDO

Las músicas continúan con el estilo humorístico y algunas de ellas son bastante pegadizas pese a ser composiciones nuevas. Los sonidos son mejores sin cabe, ya que a las voces de toda la vida hay que añadirle un montón de nuevas voces provenientes de los alocados combos y nuevos súper ataques (Incluso Akuma hace algunas voces graciosas, además de sus clásicos gruñidos).

Golpeando al rival aparecerán gemas de colores

## JUGABILIDAD

En *Pocket Fighters* podéis encontrar algo similar a lo visto en casi cualquier *Street Fighter*, ataques especiales, combos y súper combos. Sin embargo la mayor diferencia de este juego con otros protagonizados por Ryu y compañía es la jugabilidad, que pese a estar basada en lo visto en sagas como *Street Fighter Alpha*, cuenta con notables diferencias que comentaré a continuación.

El jugador veterano estará acostumbrado a tener a su disposición 6 botones de ataque, 3 de patada y otros 3 de puñetazo, cada uno con su propio grado de velocidad y fuerza. En Pocket Fighter no es así, aquí tenemos 4 botones de acción, uno de puñetazo, otro de patada, otro de golpes alocados y otro de burla. El hecho de que haya un solo botón de puñetazo o patada puede hacer parecer a este juego más sencillo que otros, pero como explicaré más adelante, veréis que no es así. El botón de burla vale para reírnos del rival y para cambiar el orden de nuestras bombas (hablaré de ellas más adelante) y el de ataques locos nos permite hacer ataques imbloqueables que además podremos retrasar y potenciar manteniendo el botón apretado. Este botón también sirve para ejecutar los súper combos de una manera más sencilla, por ejemplo, si queremos hacer el Shinkuu Hadoken de Ryu, podemos hacerlo de la manera clásica (abajo, adelante, abajo, adelante y puñetazo) o hacer un Hadoken y el botón de ataques locos.



Dan invoca a su fallecido padre en este súper combo



Selección de personaje (Dan y Akuma están "ocultos")

Otra de las novedades jugables es que los escenarios poseen elementos interactivos que nos pueden ayudar a obtener ventaja (o salir perjudicados) durante el combate. Por ejemplo, al empezar la partida suele haber un cofre en medio del escenario, si lo golpeamos aparecerán ítems para ayudarnos (generalmente gemas de colores). Otro elemento interesante son las nubes que sobrevuelan el escenario constantemente, depende del tipo de nube que sea podemos golpearla y obtener ítems o acabar electrocutados. También hay que tener en cuenta que cuando golpeamos con algún ataque fuerte al rival, hay muchas posibilidades de que este rebote por las paredes y choque contra nosotros.

Otra cosa importante a tener en cuenta son las bombas, unos ítems que los personajes pueden arrojar o dejar en el suelo para que estallen unos segundos más tarde. Hay diferentes tipos de bombas y según la que usemos hará diferentes efectos en el rival (o nosotros) como  congelar, petrificar o hacerle resbalar.



Uno de los cambios más importantes del juego es que nuestros personajes empiezan con tres de sus ataques especiales en nivel 1, la manera de subir esos ataques es obtener gemas de colores (azul, rojo o amarillo). Mientras más nivel tengamos en cada uno de estos ataques, más fuertes, grandes o rápidos serán. Por ejemplo el Kikohen de Chun-Li a nivel 1 es bastante pequeño y risible, pero si lo tenemos a nivel 3 será más grande que la propia Chun-li y golpeará al rival más veces. Las gemas de poder se suelen encontrar dentro de cofres, aunque las obtendremos principalmente al golpear al rival.



Comparación entre ataque de nivel 1 (arriba) y 3 (abajo)

Uno de los cambios más importantes es el sistema de combos, que conserva los combos clásicos de *Street Fighter* al mismo tiempo que añaden un sistema nuevo que encajaría más con otro tipo de juegos (como por ejemplo *Tekken*) basados en repetir el botón de puñetazo o patada en un orden concreto. Estos combos provocaran que nuestro personaje cambie y se disfrace para hacer ataques alocados que podemos terminar con alguna llave especial. Durante estos combos veremos cosas como que Chun-li acaba uno de sus combos entregándole una carta de amor al rival o disfrazándose de Jill Valentine, a Ken como si fuese un príncipe azul (con caballo incluido) o convirtiendo al rival en una pelota de futbol y chutándolo, a Akuma disfrazado de obrero o nadador, Zangief de mono o troglodita, Dan de Elvis, Felicia de Megaman, Sasquatch y a Ryu de… no, Ryu es un rancio, no se disfraza.

La inclusión de estos combos cambia drásticamente la jugabilidad, pero también hace que cuando nos quede poca vida nos veamos impotentes a la hora de parar un combo que acabará con nosotros de manera certera. Afortunadamente Capcom decidió copiar la idea de los Combo Breaker de *Killer Instinct*, de manera que si nos queremos librar de un combo solo tenemos que presionar los botones de acción a la vez y nuestro personaje lo romperá a costa de perder sus niveles de gemas y súper combo, un precio bastante alto, pero necesario.

## DURACIÓN

Además del modo Arcade, Versus y Training, este juego añade un Survival y un extraño modo llamado Edit Mode donde personalizamos a un luchador y lo vemos enfrentarse en combates contra otros personajes (ya sean de la consola o de algún amigo). En este modo no controlaremos a nuestro personaje, así que es un poco raro, seguramente sirvió de inspiración para el modo World Tour de *Street Fighter Alpha 3*.



Personalizando al luchador en el Edit Mode

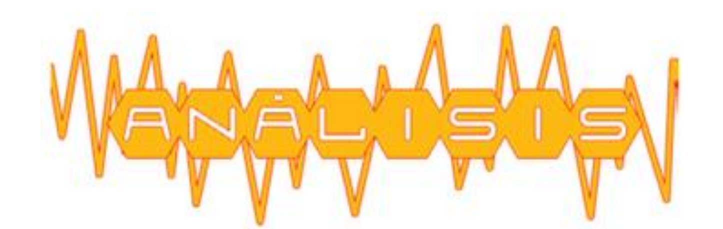
Modos de juego hay suficientes, pero la plantilla es un tanto escasa (10 personajes y 2 ocultos). Es cierto que el tipo de jugabilidad que han añadido hace que sea bastante interesante aprender, pero habría sido genial que incluyesen algunos personajes más.

## CONCLUSIÓN

Si os gustan los juegos de lucha de Capcom no dejéis pasar este juego, es divertidísimo y único en su especie. La plantilla de personajes es corta, pero ofrece horas de diversión tanto en solitario como acompañado.

**Skullo**







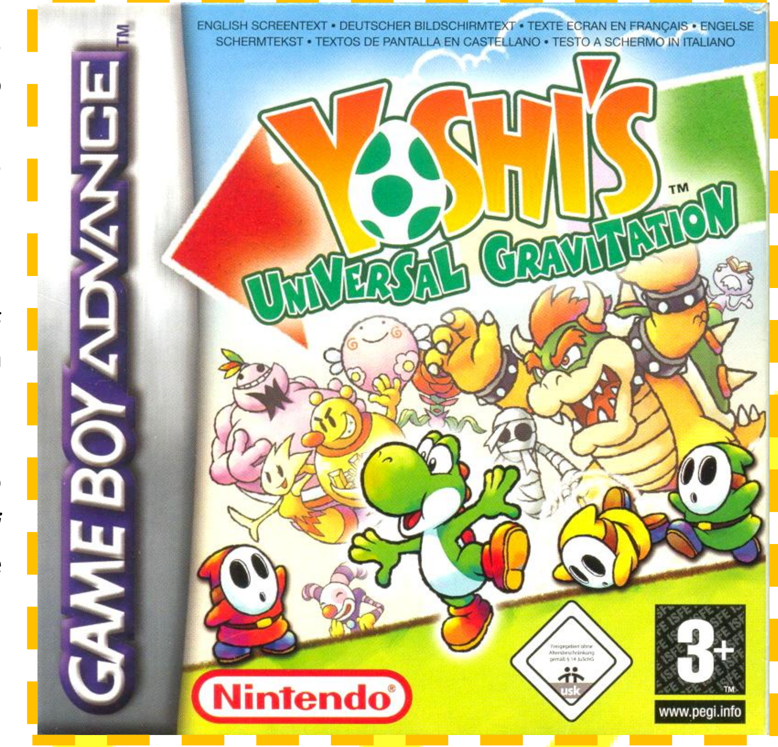


# YOSHI UNIVERSAL GRAVITATION

# YOSHI TOPSY-TURVY

**Game Boy Advance – 1 Jugador – Plataformas – Artoon 2005**

Desde su aparición en *Super Mario World*, Yoshi se ha convertido en uno de los personajes de Nintendo más reconocibles de la compañía. Gran parte de ese mérito se debe a que el dinosaurio verde ha protagonizado una serie de juegos en solitario (o casi) que lo han alejado ligeramente de su papel de mascota de Mario.




Tras hacer de niñera del bebé Mario en *Yoshi's Island* en SNES y continuar el esquema de dicho juego en *Yoshi's Story* de Nintendo 64, este personaje empezó a protagonizar algunos juegos donde la jugabilidad se veía alterada, para alejarlo de los comunes juegos de plataformas. De ese concepto salieron juegos como *Yoshi Touch and Go* de Nintendo DS o este *Yoshi Universal Gravitation* (*Topsy-Turvy* en USA) de Game Boy Advance.

La principal característica de este juego es que el cartucho posee un sensor de movimiento, de manera que si inclinamos nuestra Game Boy Advance hacia un lado u otro, eso afectará al juego cambiando las físicas, lo cual hace la experiencia de juego única.

La historia del juego nos cuenta como Bowser ha convertido la isla de Yoshi en un cuento de hadas, de manera que el dinosaurio verde tendrá que solucionar el entuerto recorriendo una serie de mundos (que serán presentados como capítulos de un libro) completando las fases y cumpliendo las misiones que le mandan los guardianes de cada cuento.

## GRÁFICOS

El estilo gráfico recuerda bastante al visto en *Yoshi's Story* con personajes coloridos y simpáticos que parecen tener un estilo similar al visto en *Donkey Kong Country*. Los escenarios también son coloridos y llamativos y están diseñados para dar la sensación de que son de papel (como ya he dicho, estamos atrapados dentro de un cuento).

A lo largo del juego veremos un amplio número de ilustraciones (en la introducción, en el final, al principio de cada capítulo) todas con un gran nivel de detalle y muy logradas.



**Gráficos coloridos y agradables**



## SONIDO

Músicas muy alegres y simpáticas en la mayor parte del juego, tratando de representar la etapa que jugamos (en el cuento del miedo la música es mucho más siniestra y amenazante). Las composiciones son nuevas, de manera que no veremos viejos temas de juegos de Mario en cada pantalla, eso puede ser bueno o malo, según cada uno, personalmente yo agradezco la innovación.

Las voces se escuchan bien, bueno, cuando digo voces digo los gritos de Yoshi al recibir daño o morir y al decir su nombre. El resto de personajes tan solo suelen tener uno o dos sonidos, pero prefiero eso a que los personajes no paren de hablar y acabes harto de escucharles.

## JUGABILIDAD

El control de Yoshi es el típico que podemos esperar, un botón para saltar y otro para estirar la lengua y comer lo que atrapemos. La novedad del juego viene dada por su sensor de movimiento, pues para completar los niveles tendremos que inclinar la consola hacia izquierda o derecha para lograr mover elementos del escenario y cambiar la gravedad y así completar las fases (por ejemplo, haciendo que Yoshi ande por una pared vertical).



**Inclinando la consola podremos andar por la pared**

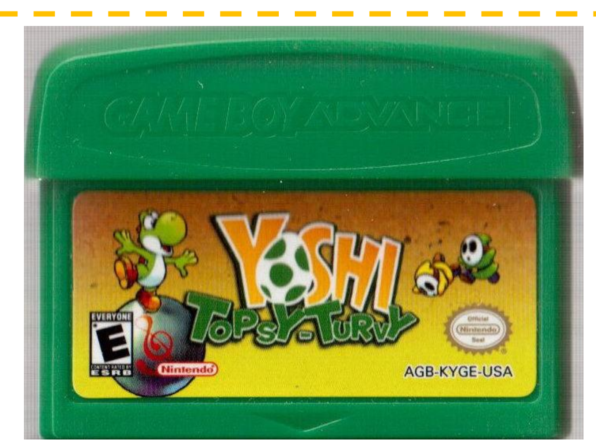


**Esa plataforma se moverá si inclinamos la consola**

El balanceo de la consola se puede ajustar para que no se nos haga demasiado brusco o suave, así que vale la pena adaptarlo a nuestros gustos porque luego tendremos que usarlo durante todo el juego, pues es lo más importante en lo que se refiere al control.

El control de Yoshi también sufrirá cambios en determinadas fases donde usará la "Yoshimorfosis" (que ya vimos en *Yoshi's Island*) para convertirse en barco, pelota o cualquier otra cosa. Una vez más la clave del control en estas transformaciones será la combinación de los botones, la cruceta y la inclinación de la consola.

El control es bueno, pero debido a que no es algo usual, cuesta acostumbrarse a jugar mientras movemos la consola sin cometer errores, pues en los primeros mundos el juego es fácil, pero su exigencia irá aumentando conforme avanzamos en la aventura principal, con lo cual un pequeño error nos puede costar una vida.




**El cartucho incluye un sensor de movimiento, de manera que es algo más grande que los normales**



Algunos elementos se moverán con la consola


Rompe los bloques con la bola de demolición

## DURACIÓN

El juego consta de 6 mundos (bueno, en realidad son cuentos) y 2 enfrentamientos contra Bowser (uno a mitad del juego y otro al final). Cada mundo tiene un número de fases variable, aunque la mayoría de ellos suelen tener entre 8 y 10 fases, dando un número total bastante elevado. Al entrar a cada fase nos dirán los requisitos para conseguir una medalla (llegar a la meta en un tiempo límite, conseguir un número concreto de monedas, eliminar enemigos, comernos un número mínimo de manzanas, completar la fase sin eliminar demasiados enemigos, etcétera) estas medallas son necesarias para poder avanzar, ya que nos pedirán un mínimo de ellas para poder ir al siguiente mundo.

Además de las medallas en el juego hay repartidos un alto número de huevos secretos, que se encuentran dentro de las manzanas, así que para lograr encontrarlos todos tendremos que comernos todas las manzanas. Además de eso, cuando hayamos terminado la aventura inicial se desbloquearan unos minijuegos que se basan en pequeños retos similares a las fases del juego.

En general considero que la duración del juego es muy elevada, ya que no solo consta del modo principal, sino que tiene el reto de encontrar todos los huevos, conseguir más medallas y los minijuegos. Afortunadamente se puede grabar partida, de manera que podemos ir completándolo poco a poco.



¡Misión cumplida!



Yoshi convertido en barco

## CONCLUSIÓN

*Yoshi's Universal Gravitation* es un juego bastante raro pero muy divertido, sobre todo si os gustan los juegos de plataformas que tengan algún añadido que los vuelva especiales y que a su vez supongan un reto para rejugarlos (en este caso medallas y huevos ocultos). Que nadie espere encontrarse en este juego un *Yoshi's Island*, porque, como ya he explicado, la jugabilidad no tiene nada que ver.

**Skullo**



# PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 48 DE ESTA REVISTA

## 1- EL DESCONOCIDO



**¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece este personaje?**



**Pista 1:** Es un enemigo

**Pista 2:** Aparece en una saga muy famosa dentro de su género

**Pista 3:** El juego en el que aparece es una tercera parte



## 2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

**Pista 1:** Aparece en juegos de lucha

**Pista 2:** Aparece en una saga clásica de SNK

**Pista 3:** Es un ninja



## 3- EL ERROR

**¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?**











# DATACH JOINT ROM SYSTEM




El periférico del cual voy a hablar hoy es uno de los muchos que nunca salieron de Japón, de manera que es relativamente desconocido por muchos, aunque seguro que más de uno ya habrá oído hablar de él por lo pintoresco que es.

Datach Joint Rom System (conocido normalmente como Datach) es un periférico para Famicom (la NES japonesa) y lo que lo hace particular es que requiere usar cartuchos especiales y cartas para hacerlo funcionar. Esta original propuesta (y su tardía aparición) limitó el número de juegos compatibles a menos de una decena.

Así pues, el Datach se coloca en la Famicom, con un cartucho dentro y la consola se usa normalmente. Durante el juego podemos pasar las tarjetas compatibles con el periférico para que este lea sus códigos de barras y nos den beneficios en el juego. Como lo que realmente importa no son las tarjetas en sí, si no el código de barras, se puede experimentar con el Datach pasándole códigos de barras de cualquier producto que tengáis por casa.

Debido a su sistema de cartas, lo importante del Datach es que éstas fuesen llamativas para el público japonés, de manera que no es de extrañar que el juego que se lanzó con el periférico fuese una apuesta sobre seguro, ya que estaba basado en *Dragon Ball Z*, con lo cual las cartas también atraerían a los fans de la serie.




**El Datach con el juego de Dragon Ball Z y las cartas**




**Pasando la carta por el periférico**

En Diciembre de 1992 se lanzó el Datach junto con el juego *Dragon Ball Z: Gekito Tenkaichi Budokai*, un juego de lucha donde podemos usar cartas para obtener ventajas y elegir personajes con diferentes valores de defensa y ataque. En general es un juego sencillo donde los personajes vuelan, se pegan y lanzan ataques de energía, más visual que jugable. Las cartas le daban un atractivo especial, ya que nos permitían desbloquear más y mejores personajes.




**Algunas imágenes de *Dragon Ball Z: Gekito Tenkaichi Budokai*.**




**Algunas de las cartas compatibles con el juego**



*Dragon Ball* no fue la unica serie que llegó al Datach, es más, la mayoría de los juegos del periférico estan basados en mangas y animes. Como curiosidad decir que algunos de estos juegos no necesitaban cartas para jugar, de manera que simplemente salieron para Datach, solo para darle más soporte al periférico, pero no por sacarle provecho a la idea de las cartas.



Como no son muchos los juegos compatibles con el Datach Joint Rom System, voy a nombrar al resto:

***Yu Yu Hakusho: Bakuto Ankoku Bujutsue*:** Juego de lucha basado en el popular manga y anime *Yu Yu Hakusho*. Es bastante similar al juego de *Dragon Ball Z* anteriormente comentado, pues las cartas se usan para activar personajes y habilidades en el juego.




***Ultraman Club: Spokon Fight!!*:** Es un juego de olimpiadas protagonizado por personajes del universo *Ultraman*. Para sacarle más provecho viene con 40 cartas compatibles con el Datach.

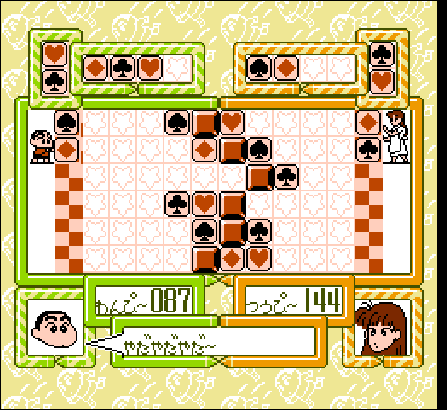


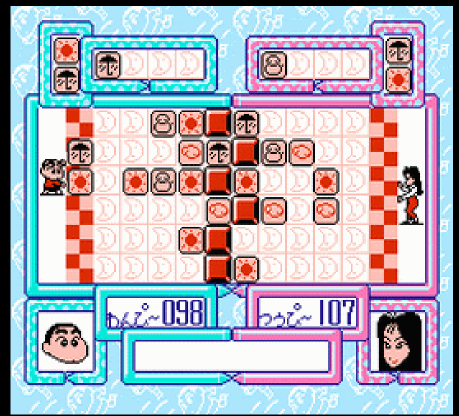

***SD Gundam: Gundam Wars*:** Juego de estrategia y acción protagonizado por versiones cabezonas de la famosa serie *Mobile Suit Gundam*. Aunque las batallas son automáticas, podemos usar las cartas para que los combates vayan a nuestro favor añadiendo los ítems y personajes que nos interesen.




***Crayon Shin Chan Ora To Poi Poi*:** Juego de puzle protagonizado por Shin Chan y sus amigos. Curiosamente, este juego no parece hacer uso de cartas y aparentemente es idéntico a su versión común para Famicom que salió a la venta el mismo día.







***Battle Rush: Build Up Robot Tournament:*** Es un creativo juego de lucha donde tenemos que construir nuestro robot para luego participar en peleas contra otras creaciones. Al igual que sucede con el juego de Shin Chan, en este juego no se necesitan cartas para jugar.




***J. League Super Top Players:*** Juego de fútbol donde podemos usar las tarjetas para elegir jugadores que participen en nuestros partidos o tandas de penaltis.

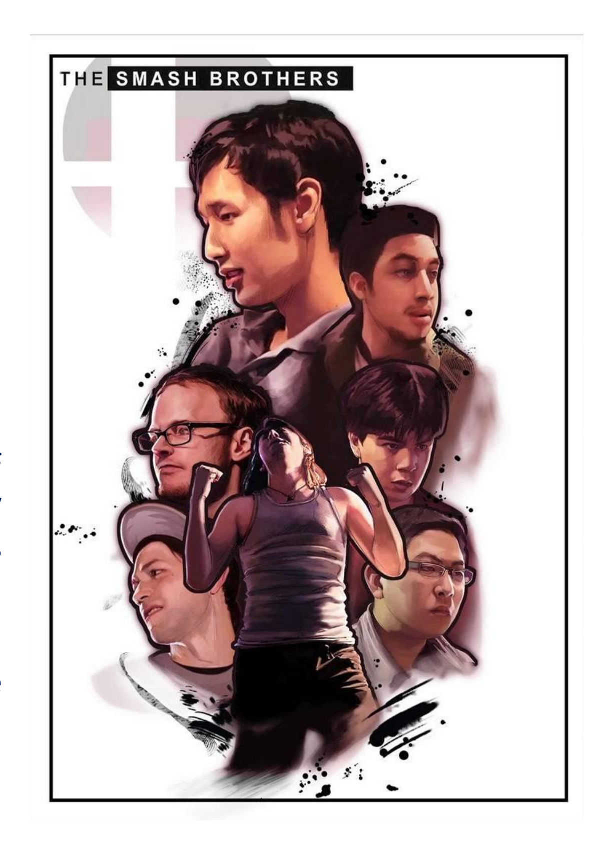






Skullo




# THE SMASH BROTHERS

Esta vez no voy a hablar de una película basada en un videojuego, sino en un documental basado en el videojuego *Super Smash Bros Melee*, que inesperadamente creó una comunidad competitiva y se mantuvo en activo en torneos mucho más tiempo del que sus creadores pudiesen llegar a creer.

*The Smash Brothers*, el documental de Travis Beauchamp sobre cómo nació, creció y aguantó el paso del tiempo la comunidad del particular juego de lucha de Nintendo.

**Título:** *The Smash Brothers*
**Director:** Travis Beauchamp
**País:** Estados Unidos
**Año:** 2013
**Duración:** 4 horas y 18 minutos (divididos en 9 episodios)

## Resumen:

Este documental está dividido en 9 episodios donde veremos cómo se generó la comunidad estadounidense de *Smash Bros Melee* de Gamecube y hasta donde fue capaz de llegar. En el primer episodio aparecen varios jugadores hablando de cómo se introdujeron dentro en el mundo de *Smash Bros* y se explican algunos conceptos jugables como el "Wavedashing". También se nos explica cómo se formaron algunos de los grupos que dieron a los mejores jugadores de Estados Unidos y como se creó una especie de hermandad competitiva entre ellos.






Los siguientes episodios nos cuentan la trayectoria de algunos de los primeros campeones de *Smash Bros* como Azen, Isai, Ken, PC Chris, KoreanDJ, Mew2King, Mango y Hungrybox entre otros. Debido a las diferentes personalidades y nivel jugable de cada uno, vemos como algunos mejoran hasta mantenerse en el nivel competitivo, otros caen o pierden el interés en el juego y otros simplemente no llegan a mantener su legado el suficiente tiempo.







El capítulo final habla de cuando la comunidad de *Smash Bros Melee* consigue que se incluya el juego en el EVO (uno de los torneos de juegos de lucha más importantes) y como Nintendo América pasa de no apoyar la idea a aplaudirla debido a la rápida y contundente presión de la comunidad de jugadores. Con motivo del EVO algunos jugadores que estaban fuera de la competición vuelven a participar a modo de despedida de este juego.







## Conclusión:




*The Smash Brothers* es un documental un tanto extraño, ya que no solo nos cuenta cosas relacionadas con el juego, su competitividad y su comunidad de jugadores, sino que también explica ligeramente personalidad de algunos de ellos para mostrarnos lo diferentes que son. Esas diferencias se ven también en la manera de jugar, especialmente cuando comparas a jugadores que entrenan calculando todo al milímetro como Mew2King con otros que se dejan llevar durante el combate como Mango. También es bastante interesante ver la relación que mantienen los jugadores entre sí, teniendo en cuenta sus diferentes personalidades y maneras de ver el juego.




Tengo que admitir que aunque no me ha interesado los datos de la vida personal de algunos de los jugadores, en líneas generales el documental es muy interesante y explica muy bien como *Smash Bros Melee* llegó a convertirse en un juego de lucha profundo, competitivo y capaz de mover masas de jugadores que normalmente no se interesarían por un juego de lucha a nivel competitivo. Creo que este documental es muy interesante si os gusta el juego o sentís simpatía hacia el o curiosidad hacia el juego competitivo y su comunidad.






# VIOLENT KEN



Hace relativamente poco se lanzó *Ultra Street Fighter II The Final Challengers* para Nintendo Switch, o lo que es lo mismo, Capcom lanzó la enésima versión del genial *Street Fighter II*. A estas alturas no debería sorprender a nadie aparezca la ¿séptima? ¿octava? actualización de *Street Fighter II*, especialmente cuando lo que han hecho ha sido añadir contenido al *Super Street Fighter II Turbo HD* que se lanzó hace unos cuantos años, algo muy típico de esta compañía.




Una de las novedades del juego es un modo con vista en primera persona donde controlamos a Ryu y la otra novedad destacable es que se han añadido dos personajes más: Evil Ryu y Violent Ken.

No sorprende la elección de estos personajes (debido a que utilizan los sprites de Ryu y Ken y por lo tanto no hay que trabajar mucho) aunque tengo que admitir que es bastante pintoresco que Capcom haya añadido un personaje tan particular como Violent Ken, especialmente teniendo en cuenta que ni siquiera lo crearon ellos mismos, al menos de manera oficial y que su origen se remonta a varias apariciones que no han estado ligadas entre sí, debido a que han corrido al cargo de diferentes autores.







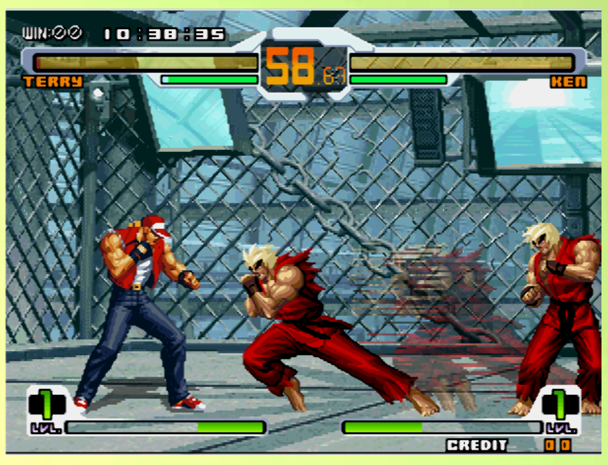
**Violent Ken en su debut oficial dentro de la saga *Street Fighter***




Violent Ken debutó en *SNK Vs Capcom CHAOS (2003)* y se supone que es la versión malvada de Ken, haciendo un paralelismo similar a lo que le sucede a Ryu cuando queda poseído por el Dark Hadou y se convierte en Evil Ryu. El porqué Ken se convierte en Violent Ken está más relacionado con el malvado M.Bison y sus experimentos, que con el Dark Hadou que posee a Evil Ryu y Akuma, aunque en *SNK VS Capcom CHAOS* también se deja caer que pudiese estar bajo la influencia de Orochi (lo cierto es que el final del personaje no explica demasiado al respecto).

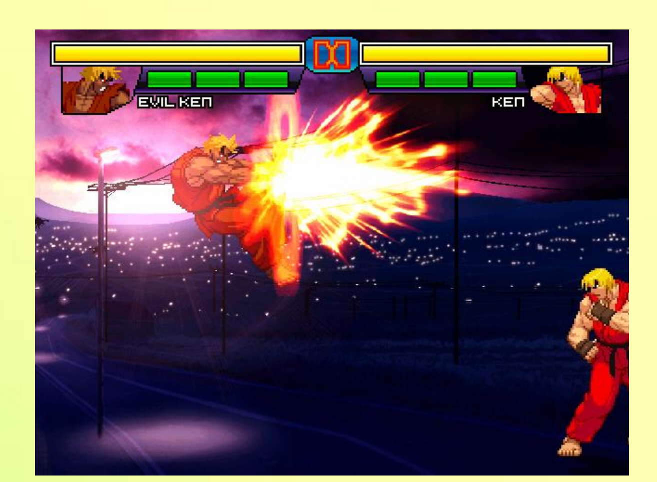





Violent Ken en *SNK Vs Capcom CHAOS,* su primera aparición en videojuego

Sin embargo, es imposible ver a Violent Ken, con su piel ligeramente más oscura que la de Ken (especialmente en las ilustraciones oficiales del juego) y sus versiones modificadas de ataques de Ken y no pensar en Evil Ken, un personaje creado para MUGEN (un programa de PC que nos permite crear y añadir luchadores y crearnos nuestro propio juego de lucha) por tres grandes artistas: Reu, Tenshin y Kingtigre. Evil Ken era un personaje con muchísimos ataques habituales en Ryu, Ken y Gouki, pero además contaba con varios ataques nuevos, así como una endiablada inteligencia artificial que lo convertía en el jefe final idóneo de cualquier MUGEN.







Evil Ken, una de las creaciones más populares de MUGEN

La historia de Evil Ken era que M.Bison le lavaba el cerebro para sacar su lado malvado (casualmente la misma historia que después tendría Violent Ken) y aunque me encantaría decir que Capcom se copió del personaje de MUGEN, en realidad esta historia viene de un poco más atrás, ya que los que hayáis visto la película de animación *Street Fighter II The Animated Movie* (1994) recordareis que el Bison le lavaba el cerebro a Ken para usarlo como cebo y atraer así a Ryu. Sin embargo esa tampoco fue la primera vez que Ken sufrió a manos de Bison y se volvió malvado, ya que esa historia se usó inicialmente como una de las tramas del manga de *Street Fighter II* creado por Masaomi Kanzaki en 1993.





La versión malvada de Ken en *Street Fighter II The Animated Movie*

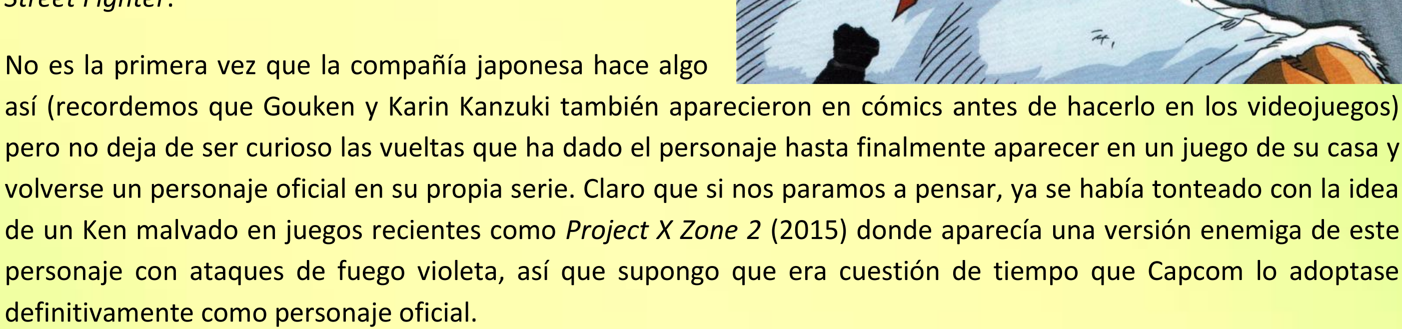





**Ken malvado en el manga de Masaomi Kanzaki**

Debido a su particular creación (primero en manga, luego en película, después en MUGEN y finalmente en un juego de SNK) es bastante curioso que finalmente Capcom haya hecho que el personaje fuese oficial añadiéndolo en un *Street Fighter*.

No es la primera vez que la compañía japonesa hace algo así (recordemos que Gouken y Karin Kanzuki también aparecieron en cómics antes de hacerlo en los videojuegos) pero no deja de ser curioso las vueltas que ha dado el personaje hasta finalmente aparecer en un juego de su casa y volverse un personaje oficial en su propia serie. Claro que si nos paramos a pensar, ya se había tonteado con la idea de un Ken malvado en juegos recientes como *Project X Zone 2* (2015) donde aparecía una versión enemiga de este personaje con ataques de fuego violeta, así que supongo que era cuestión de tiempo que Capcom lo adoptase definitivamente como personaje oficial.









**Ken malvado y sus ataques de fuego violeta en *Project X Zone 2***

En cierto modo, Violent Ken es una versión menos interesante que el Evil Ken de MUGEN (en lo referente a ataques especiales, por ejemplo) y tampoco es excesivamente original hacer una versión malvada de Ken, cuando ya existe una de Ryu y otra de Akuma, pero bueno, tal y como he dicho al principio, es algo muy propio de Capcom lo de hacer algo nuevo que en realidad no lo es tanto.

En cualquier caso, estoy seguro que de ahora en adelante, esta versión malvada de Ken formará parte de la plantilla de futuros *Street Fighters*.

Skullo



# ¡No te pierdas los números anteriores de BONUS STAGE MAGAZINE!




ESPECIAL
Trolls

Por Skullo


ANGUS, WHEN FACING RIGHT
PRESS ←, →, ↓, ↑ THEN R FOR
FIGHTING SPECIAL MOVE,
STEALTH BOMBER.


GOLDEN ZONE
TROLLS
Vollversion
100%-iger Spielspass
Höchst anspruchsvoll
Hervorragende Grafik
Grossartige Unterhaltung
Einfach zu installieren
Ein sensationelles Spielgefühl








000060

# ESPECIAL TROLLS

A finales de la década de los 50, el leñador danés Thomas Dam creó una muñeca un tanto particular para su hija como regalo de navidad. En lugar de darle aspecto de bebé o niño, Dam otorgó cierta personalidad a la muñeca poniéndole una cara algo fea, pero llamativa, con la intención de hacerla parecer un personaje fantástico del bosque. Esa muñeca fue el primer troll del tesoro, pero no fue la única, pues al resto de niños les encantó el particular juguete y Dam comenzó a crearlos por encargo, hasta que finalmente abrió una pequeña fábrica de trolls del tesoro (conocidos también como Troll Doll, Dam Troll, Gonk Trolls, Norfin Trolls o Trolls de la suerte, entre otros).



**Thomas y su mujer con uno de sus trolls**

**Logo de Dam Trolls**

Poco tiempo después los trolls habían alcanzado cierta popularidad en Europa y dieron el salto a Estados Unidos donde también encontraron muchos niños dispuestos a tenerlos como juguete predilecto. Lamentablemente debido a un error en el copyright, los Dam Trolls fueron copiados y pirateados por muchísimas compañías, multiplicando así su número y variando la calidad de los originales (aunque al mismo tiempo, aumentando su popularidad).



**Dam Trolls con forma de animales**



**Los trolls en los años 90**

Poco después de la muerte de Thomas Dam en 1989, Dam Trolls tuvieron una segunda juventud en los años 90, que fue uno de sus periodos más activos, ya que aparecieron decenas de versiones alternativas a los trolls clásicos (algunas de ellas incluso usando licencias oficiales para crear versiones mixtas entre trolls y algún personaje famoso).



Además de un aumento en la variedad de juguetes, los trolls dieron el salto a la televisión, los cómics y por supuesto, los videojuegos.






Personajes famosos del cine y la televisión en su versión Troll






Los *Stone Protectors*, la versión "dura" de los trolls para niños de los 90 fans de las *Tortugas Ninja* y similares



Juguetes de los *Stone Protectors*



Más juguetes de "acción" basados en los trolls

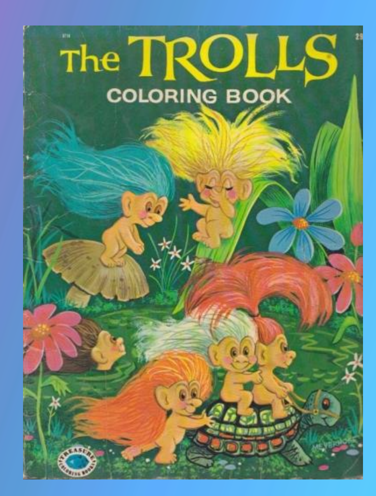






Pasado el año 2000 se crearon las Trollz, pensadas para el público femenino

Desde un principio, los Dam Trolls tuvieron mucha aceptación de manera que no es raro encontrar centenares de productos totalmente diferentes usando a estos personajes (con o sin licencia de Dam).






**Libros, ropa… los trolls están por todos lados**

A día de hoy los Dam Trolls son uno de los juguetes más reconocidos del mundo, no es extraño que haya decenas de referencias a ellos en muchísimas películas y series, así como tampoco es raro que debido a la enorme variedad (y versiones) de estos particulares juguetes, se hayan convertido en objetos de coleccionismo y existan incluso convenciones de coleccionistas de Dam Trolls.



**A Marge no le gustan los Trolls**



**Un Troll en *Guardianes de la Galaxia***

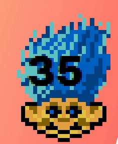
Siempre que parece que los trolls han sido olvidados sucede algo que los trae de nuevo a la actualidad, como por ejemplo la película creada por Dreamworks en 2016. Debido a que estos juguetes siempre me han hecho mucha gracia y que los videojuegos ligados a ellos son bastante particulares, he decidido dedicarles este especial.



**La piloto Betty Miller fue la primera mujer en cruzar en solitario el océano pacífico. Al conocer al presidente Kennedy comentó que no volaba sola, que llevaba su troll**

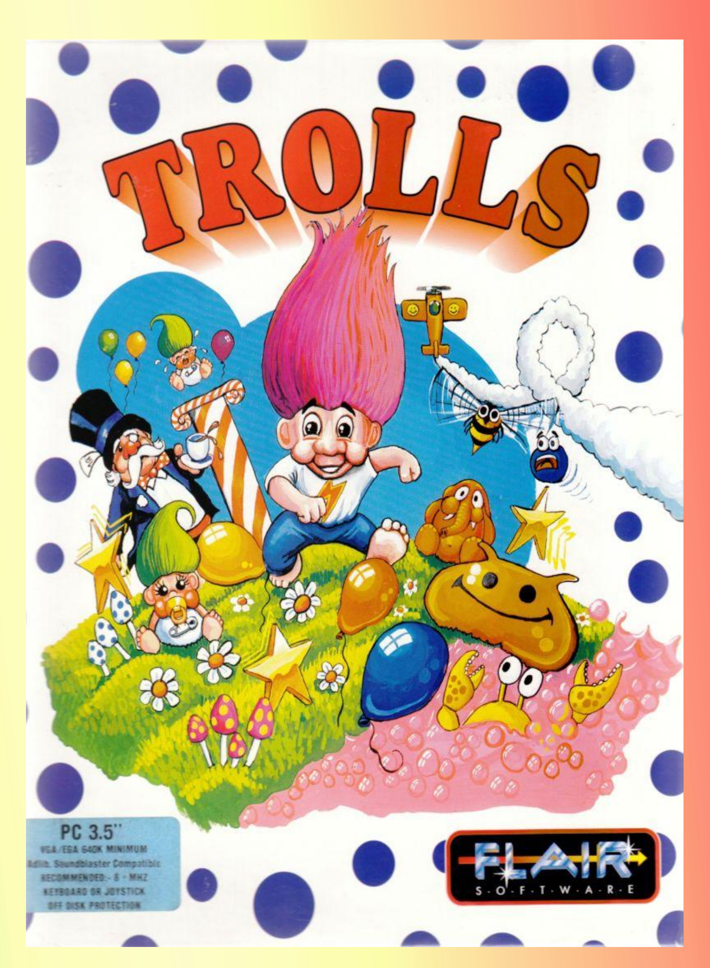


**Trolls de Dreamworks**



# TROLLS (1992)

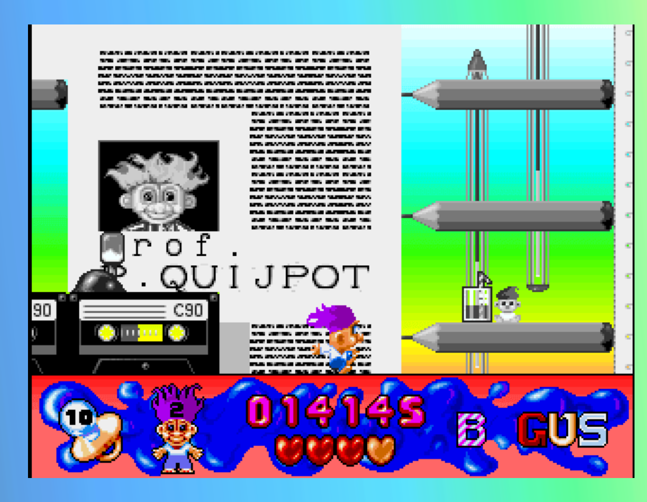
Este juego de trolls fue desarrollado por Flair Software y lanzado para Amiga, Amiga CD32, Commodore64 y MS-DOS. En más de un sentido puede recordar a *Oscar* (también desarrollado por Flair Software) que fue lanzado para Amiga, Amiga CD32, MS-DOS y SNES y en cierto modo, es una secuela espiritual de este *Trolls*.







Nuestro protagonista es un troll y su misión es recorrer coloridos escenarios donde tendremos que rescatar a bebés troll para poder salir de cada fase. Para sobrevivir en los niveles tendremos que eliminar enemigos, abrir nuevos caminos (usando un yoyo) y buscar las palabras BONUS (que nos darán vidas extra). Si por un casual encontramos las palabras BOGUS el premio será muy diferente, así que nos tocará ir con cuidado.







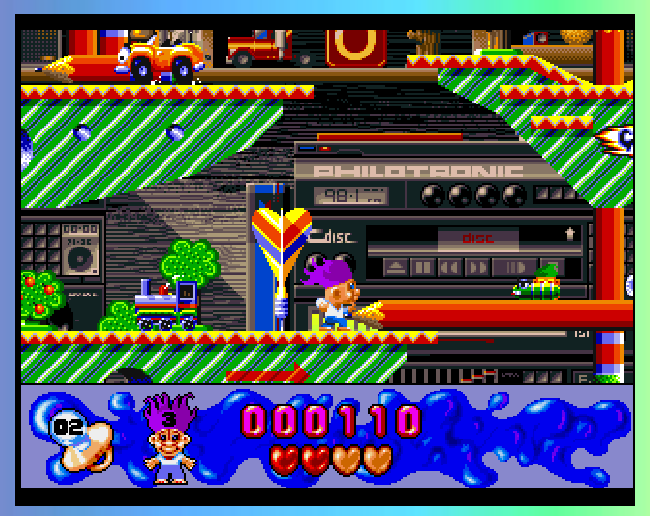






**Fotos de la versión para Amiga**



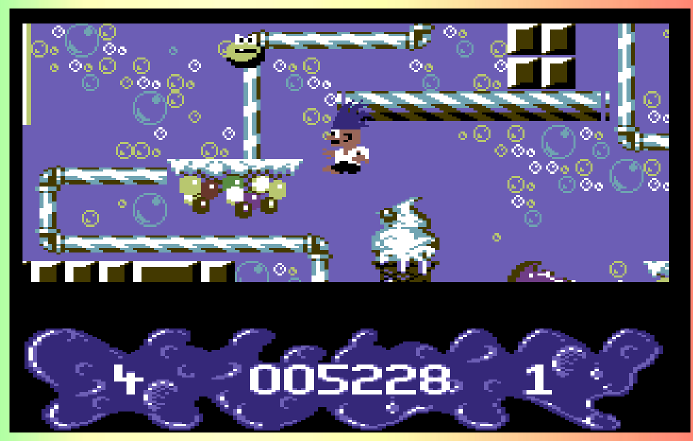






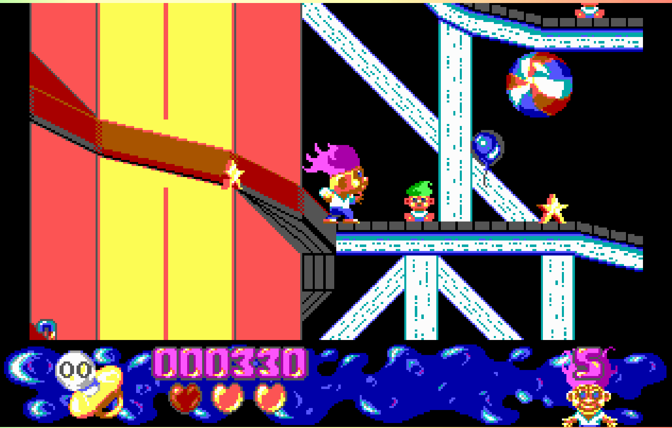
Versión para Amiga CD32




Versión para Commodore 64





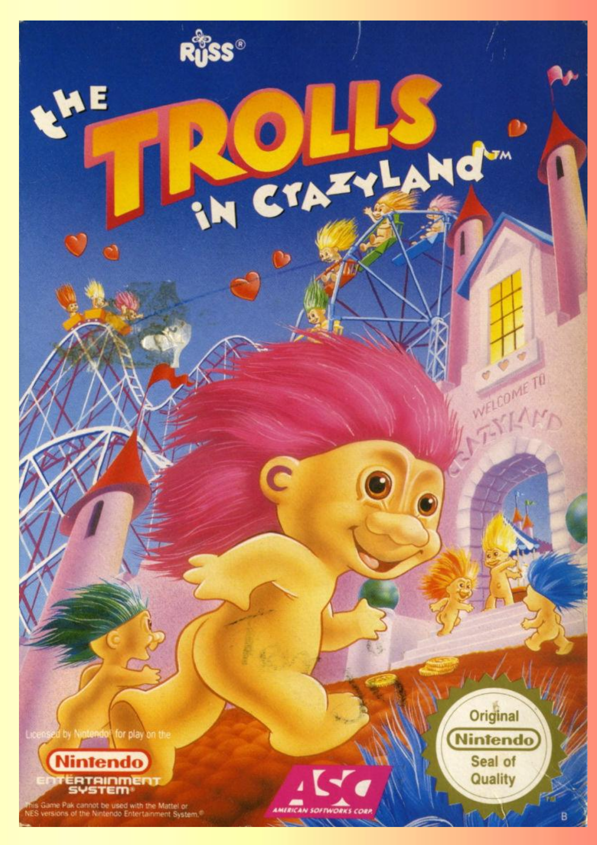





Fotos de la versión para MS-DOS



# TROLLS IN CRAZY LAND (1993)

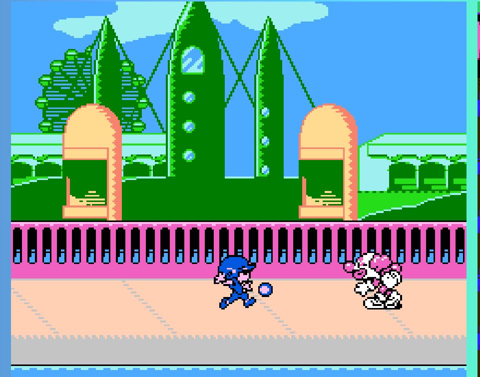


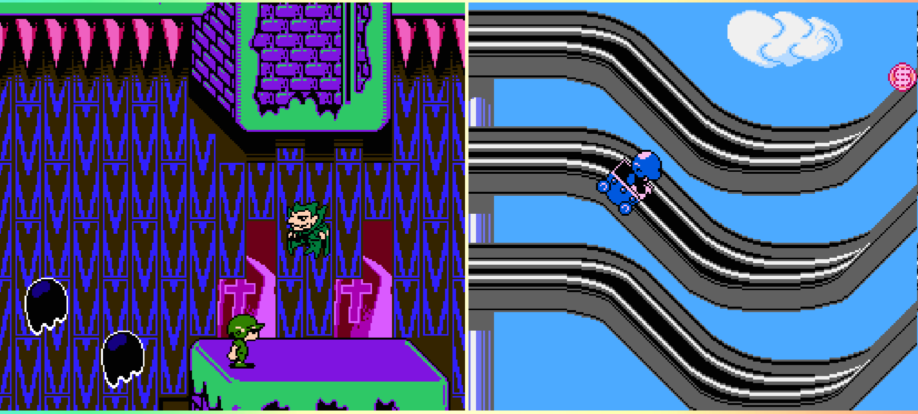

Este primer juego de los Trolls en NES tiene un origen bastante curioso, pues originariamente se llamaba *Doki! Doki! Yūenchi: Crazy Land Daisakusen* y fue lanzado en 1991 en Japón. La historia trataba de un chico que recorría un parque de atracciones para salvar a su chica. ¿Qué donde están los trolls? Pues no están por ningún lado, salvo que algún enemigo se llame troll o recordase a alguno.



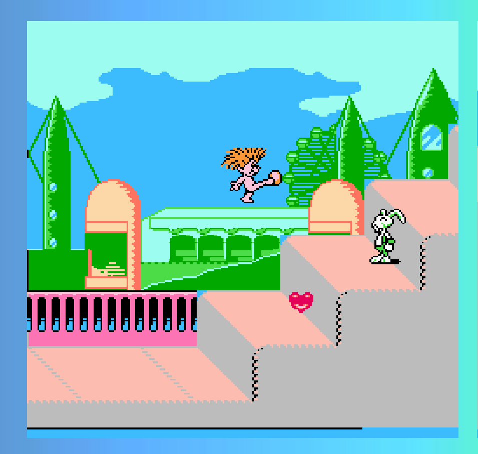
El único motivo por el cual este juego está incluido en el especial, es porque al llegar a Europa en 1993 fue modificado, dando como resultado que cambiasen al protagonista y a su novia por trolls, para aprovechar así la fama del juguete a su favor.

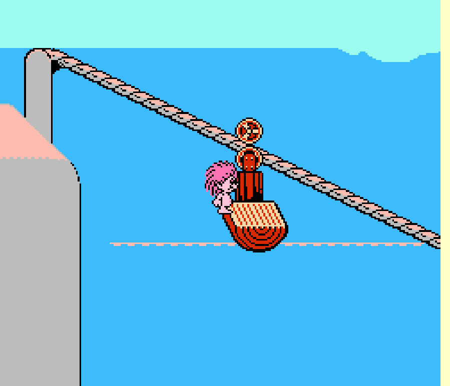
Visualmente (y ya sea con protagonista humano o troll) el juego es muy llamativo y colorido, en parte porque al inspirarse en un parque de atracciones para los niveles hay un poco de todo (bosque, montaña rusa, espacio exterior…). Algo curioso de este juego es que el ataque de nuestro personaje (una pelota que chuta) se hace más poderoso cuando recibimos daño, algo poco usual.





***Doki! Doki! Yūenchi: Crazy Land Daisakusen*, la versión original del juego**

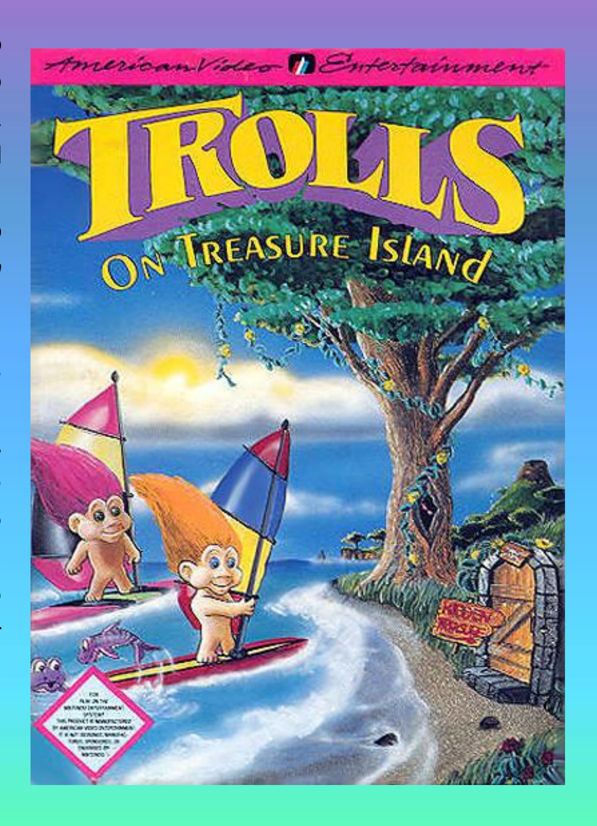







***Trolls in Crazy Land***

# TROLLS ON TREASURE ISLAND (1994)



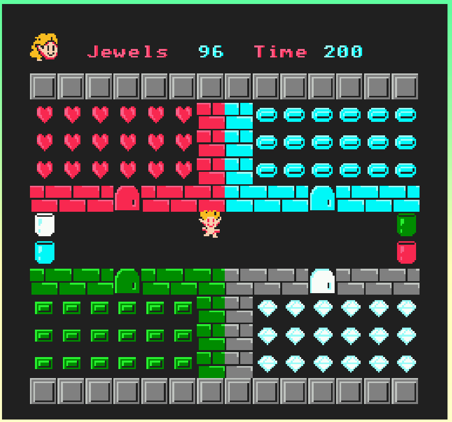

Segundo juego de los trolls para NES, aunque con la particularidad de que no es un juego oficial, ya que no tiene licencia de Nintendo. En un principio pensé que eso se debía al año de su lanzamiento (según algunas fuentes 1992 y según otras 1994), pero tras investigar un poco comprobé que el desarrollador del juego es American Video Entertainment Inc, una empresa que ya había lanzado juegos sin licencia anteriormente, como por ejemplo *Dudes With Attitude* (1990) un juego que por cierto, es muy similar a *Trolls on Treasure Island* y se podría considerar una primera versión del mismo.

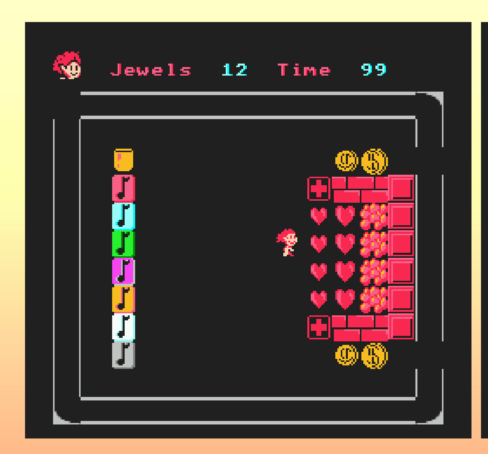
Este juego es bastante original dentro de lo que son los juegos de trolls, pues su jugabilidad abandona las plataformas para añadir elementos de puzle. Durante más de 30 niveles tendremos que intentar controlar a nuestro troll, cuya misión es conseguir todos los tesoros de la pantalla. Para lograrlo tendremos que ir cambiando el color del pelo de nuestro personaje, pues solo podrá conseguir las joyas que sean del mismo color que su pelo. Al principio los niveles serán fáciles, pero luego la cosa se irá complicando y volviendo tediosa, algo que en parte es culpa de nuestro troll y su particular movimiento. Una de las cosas más llamativas de este juego es la posibilidad de crear nuestros propios niveles.

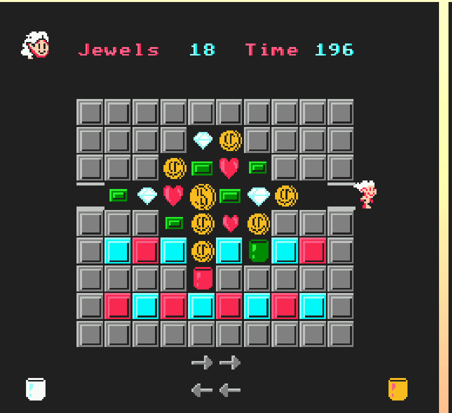











# SUPER TROLL ISLANDS (1994)




Tras los dos juegos de NES, toca comentar el primer juego de los trolls en Super Nintendo, que es uno de mis favoritos dentro de esta particular saga.

En este juego el mundo de los trolls ha perdido todo su color y solo cuatro valientes trolls pueden devolvérselo recorriendo los escenarios (mientras el troll se mueve, se va coloreando el escenario que pisa). Nuestros personajes pueden moverse por el escenario y usar todo tipo de ítems para atacar a los enemigos (incluso pueden tirarles pasteles y luego comérselos), también poseen la habilidad de convertirse en tornados para colorear algunos elementos del escenario que no se pueden colorear de otra manera al mismo tiempo que eliminan enemigos cuando están en esa forma.

Aunque lo verdaderamente interesante de este juego es que cada uno de los trolls tiene una habilidad única que hace que tengamos que reservarlos para momentos concretos para facilitarnos la vida. El troll de pelo azul es el único que puede bucear, el de pelo naranja corre a grandes velocidades, el de pelo lila salta mucho más alto que los demás y el de pelo verde aguanta más golpes antes de morir. En caso que algún troll muera se meterá en la cama a dormir, de manera que tendremos que buscar despertadores para despertarlo y que vuelva a ser seleccionable.

En general el juego es muy llamativo visualmente, todo es muy alegre y colorido (bueno, cuando hemos completado el nivel), aunque también puede resultar un poco perturbador, especialmente porque los trolls siempre miran a cámara, incluso cuando están de espaldas, lo cual es bastante extraño y un tanto inquietante.



## STONE PROTECTORS (1994)




Segundo juego de los trolls en Super Nintendo, curiosamente lanzado el mismo año que el juego anterior. En un principio se iba a lanzar también para Mega Drive/Genesis pero finalmente esa versión se canceló.

Este juego está basado en la serie de animación *Stone Protectors* (1993), que fue un intento por acercar a los personajes a los chicos jóvenes, haciéndolos más rudos, agresivos y rockeros. Obviamente este plan incluía sacar juguetes, juegos de mesa y hasta un cómic (que duró unos pocos números). Pese a todo ese esfuerzo, la idea no dio un buen resultado comercial y cayeron en el olvido.

El juego en sí es un beat em up bastante aceptable, con 5 personajes seleccionables, ataques especiales, la posibilidad de usar armas blancas o de disparo y varios modos de juego (1 jugador, 2 jugadores, 1 jugador y un ayudante de la CPU y modo Versus). Es destacable el empeño que pusieron en la presentación de este juego, ya que la introducción y las escenas entre niveles tienen muchas animaciones, recordando así a la serie de animación. En general no es mal juego, aunque es cierto que su control es algo mejorable.





















## TROLLZ – HAIR AFFAIR! (2006)




De la misma manera que los *Stone Protectors* fueron un intento desesperado por actualizar y acercar los trolls a los chicos, las Trollz fueron exactamente lo mismo pero pensando en el público femenino, de manera que las protagonistas de este juego también tuvieron aventuras animadas y muñecos para respaldar el producto.

En esta ocasión, los trolls, son Trollz, unas chicas adolescentes que son capaces de usar magia. El juego en sí es una suma de minijuegos, algunos de los cuales se basan descaradamente en otros (como el juego de baile a lo *Dance Dance Revolution* o el de puzle al estilo *Puzzle Bobble/Bust a Move*).

Los juegos son variados entre sí, aunque tampoco son gran cosa y lo más destacable es el estilo visual y musical es muy bueno (con canciones cantadas y todo).



















Y hasta aquí llega el especial sobre los trolls, que pese a los años que tienen de antigüedad siguen estando vigentes, sobre todo con el lanzamiento de la nueva película de Dreamworks (que ya tiene videojuegos para dispositivos móviles). De una manera u otra estos personajes se las han apañado para sobrevivir sin variar demasiado y pese a experimentos como los *Stone Protectors* o las *Trollz*, siempre han terminado volviendo a su fórmula original, manteniendo así el legado de Thomas Dam.

# STAFF



Redacción, maquetación y dirección



**¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?**

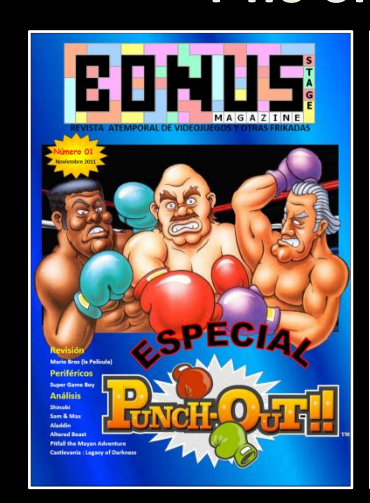
**Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.**

**¡Es muy sencillo!**

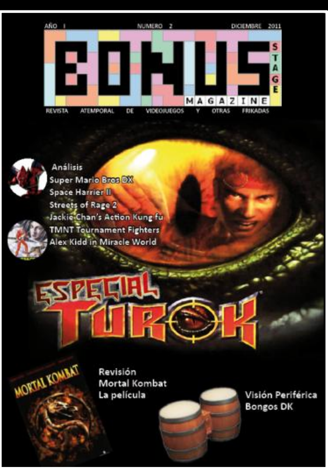



**¡Os esperamos en el próximo número!**

# Y no olvidéis leer los números anteriores:



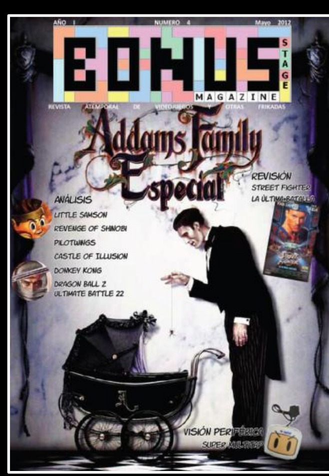

**#01 Especial Punch Out!**
Noviembre 2011 (36 págs.)



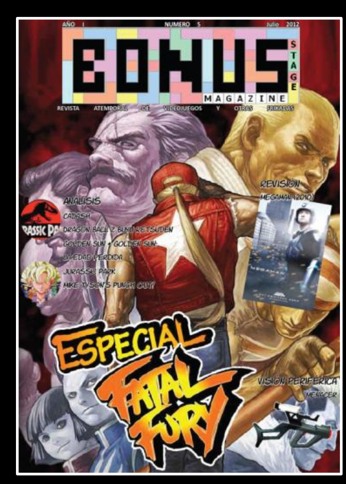

**#02 Especial Turok**
Diciembre 2011 (45 págs.)




**#04 Especial Double Dragon**
Marzo 2012 (39 páginas)



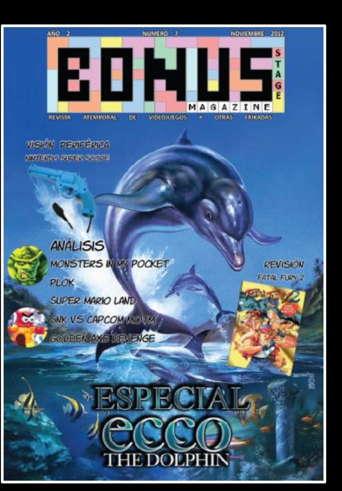

**#04 Especial Familia Addams**
Mayo 2012 (42 páginas)




**#05 Especial Fatal Fury**
Julio 2012 (39 páginas)




**#06 Esp. EarthwormJim**
Septiembre 2012 (45 págs.)




**#07 Esp. EccotheDolphin**
Noviembre 2012 (54 págs)




**#08 Esp. KunioKun (Renegade)**
Enero 2013 (55 páginas)




**#09 Especial Jurassic Park**
Abril 2013 (51 páginas)



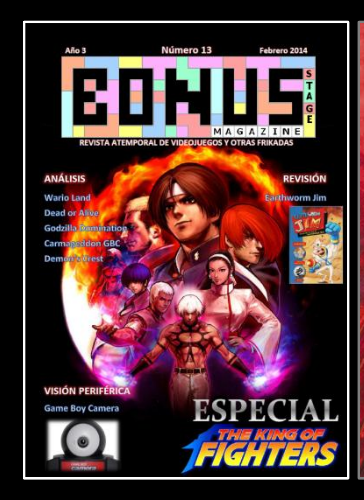

**#10 Especial Half-Life**
Julio 2013 (61 páginas)




**#11 Especial Alex Kidd**
Octubre 2013 (55 págs.)



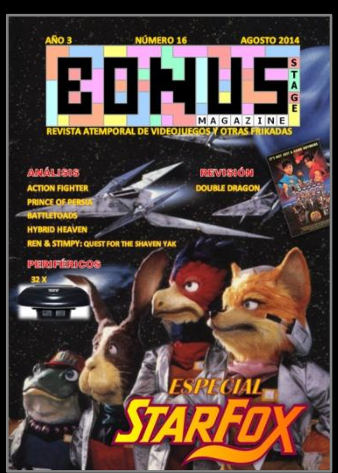

**#12 Especial Tortugas Ninja**
Diciembre 2013 (69 págs.)









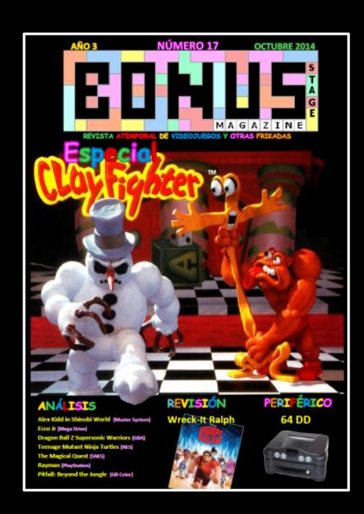



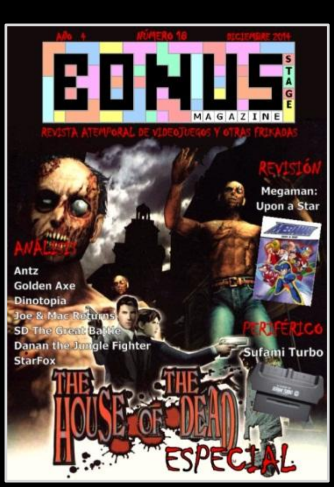

**#13 Especial King of Fighters**
Febrero 2014 (60 páginas)

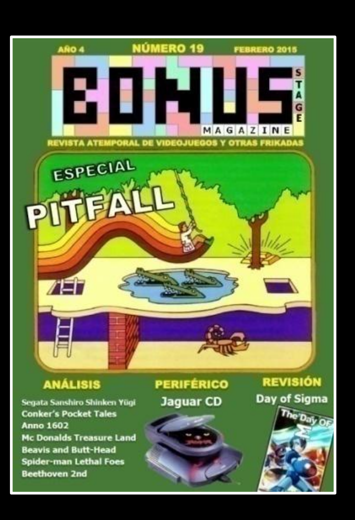
**#14 Especial Godzilla**
Abril 2014 (74 páginas)

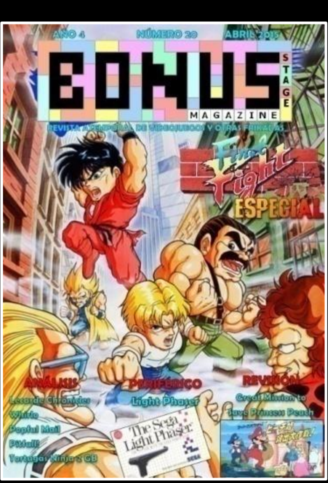
**#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure**
Junio 2014 (66 páginas)

**#16 Especial Starfox**
Agosto 2014 (61 páginas)



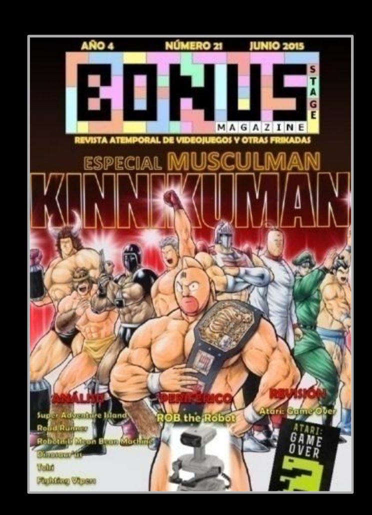



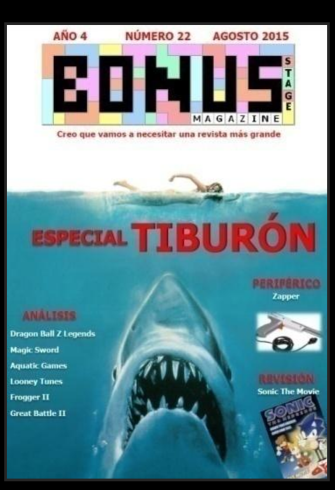

**#17 Especial Clayfighter**
Octubre 2014 (60 páginas)

**#18 Esp. House of the Dead**
Diciembre 2014 (73 páginas)

**#19 Especial Pitfall**
Febrero 2015 (59 páginas)

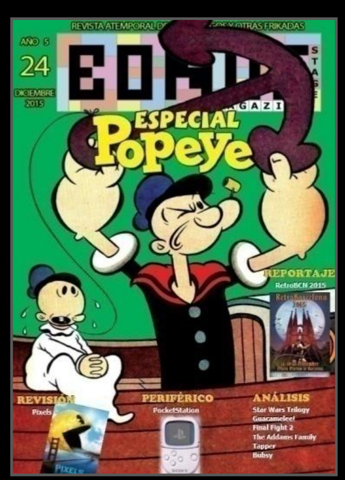
**#20 Especial Final Fight**
Abril 2015 (58 páginas)









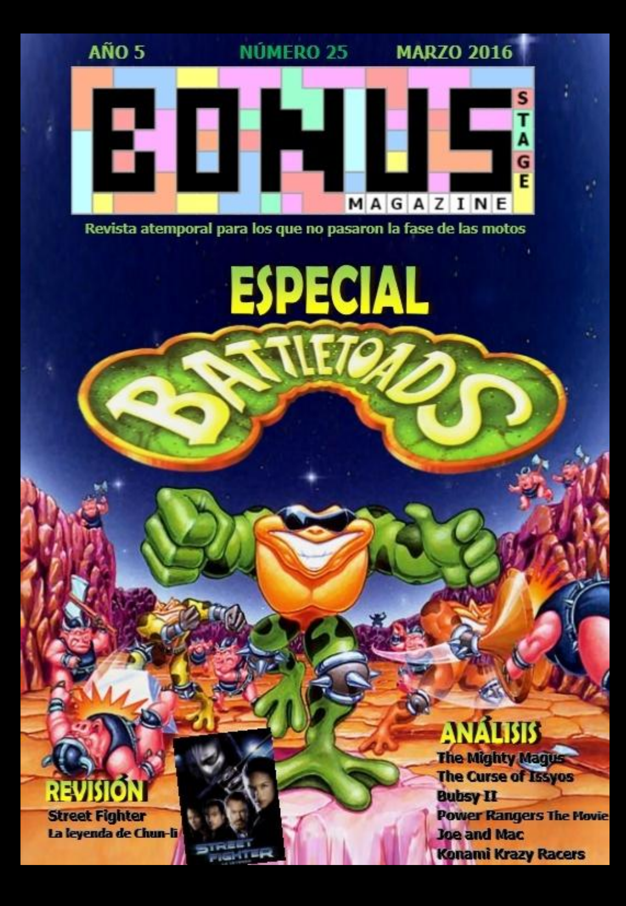

**#21 Especial Musculman**
Junio 2015 (61 páginas)

**#22 Especial Tiburón (Jaws)**
Agosto 2015 (51 páginas)

**#23 Especial Splatterhouse**
Octubre 2015 (49 páginas)

**#24 Especial Popeye**
Diciembre 2015 (58 páginas)

## Nº 25 - 64 PÁGINAS – Marzo 2016




**ANÁLISIS:**

The Mighty Magus (Spectrum)
Bubsy II (SNES)
Power Rangers Movie (Mega Drive)
Joe and Mac (SNES)
Konami Krazy Racers (GB Advance)
Curse of Issyos (PC)

**PELÍCULA:** Street Fighter La Leyenda
**PERSONAJE:** Abobo
**ESPECIAL:** Saga Battletoads

## Nº 26 - 55 PÁGINAS – Diciembre 2016




**ANÁLISIS:**

Sub Scan (Atari 2600)
Power Rangers (Super Nintendo)
Super Puzzle Fighter II Turbo (PlayStation)
Jurassic Park 2 (Game Boy)
Super Pac-Man (Arcade)
Legend of Zelda (NES)

**PERIFÉRICO:** Famicom Disk System
**PELÍCULA:** Angry Video Game Nerd The Movie
**PERSONAJE:** Koopalings
**ESPECIAL:** Marvel VS Capcom

# SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

## 1-EL DESCONOCIDO




El personaje es del juego *Final Fight 3*

## 2- LA SOMBRA



La sombra es Lin de la saga *King of Fighters*

## 3- EL ERROR

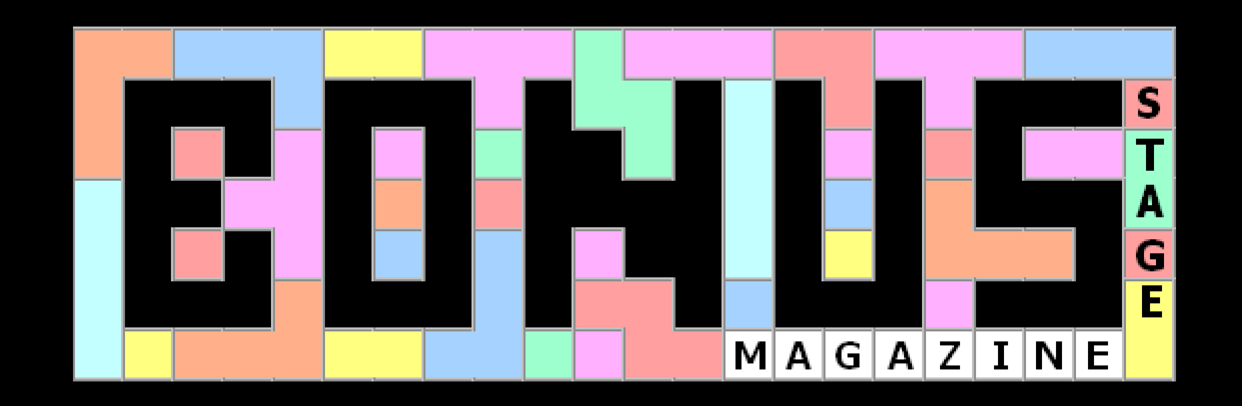






El error está en el marcador de vidas de Aladdin






# Número 27

# Septiembre 2017